
games tribune
año 1 / número 7 / septiembre 2009
www.gamestribune.com
magazine
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
Halo Wars: Batallas Históricas
GOW: Dark Corners
Secret of Monkey Island
Wii Sports Resort
Puzzle Bobble Galaxy
AVANCES
World of Warcraft Cataclysm
Dead Space: Extraction
Dirt 2
Forza 3
artículos
retro
cine...
CONCURSO
¡Gana una copia The Conduit
y otra de Virtua Tennis 2009!
TEKKEN 6
colaboran: pixfans.com - briconsola.com - elpixeblogdepedja.com
lagrann.com - retrowave.com

!Demuestra lo que sa
Quiz de GTM!

El ganador se llevará a casa una copía del shooter más puntero de Wii: The Conduit™

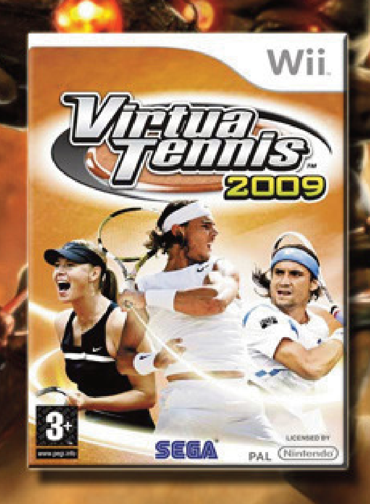
Además sortearemos una copia de Virtua Tennis 2009™ entre todos los participantes

Solo tienes que entrar en:

WWW.GAMESTRIBUNE.COM

para informarte sobre las bases y las características de la prueba





Games Tribune Magazine te reta...

...¿Aceptas el desafío?


abes con el
copias cedidas por cortesía de
SEGA®

editorial

NÚMERO 6 - AGOSTO 2009

Fin del verano

Se acaba el verano. Vuelta al trabajo. Vuelta al estrés y a los agobios. Como recuerdos quedan ya los momentos que cada uno hemos ido recolectando durante los dos o tres últimos meses.

Pero lejos de la toalla y sombrilla, del rastrillo, el cubo y la pala, tradicionalmente siempre han sido fechas olvidadas por las grandes compañías. Las cuales siguen bebiendo de una tradición heredada de la industria juguetera, focalizan la mayoría de sus lanzamientos en fechas próximas a la Navidad. Esto ha sido así desde que el tiempo es tiempo, y este año no va a ser una excepción.

Sin embargo, como el fútbol, la industria comienza a carburar motores. El pistoletazo de salida lo marcó la GamesCon de hace unas semanas. Sin tanto bombo como la E3 norteamericana, comenzamos a recibir las primeras noticias de Fable III o el lanzamiento inminente de la nueva PS3 Slim. Pequeños bombazos que sirven de antesala para lo que está por venir.

Y es que aunque agosto no ha sido un mes prolífico, salvando los tradicionales juegos que se valen de las licencias cinematográficas del peliculón de turno, septiembre llega pisando fuerte. Muy fuerte. Batman Arkham Asylum, Dirt 2, Soul Calibur o King of Fighters XII servirán para hacernos menos dura esta vuelta a los quehaceres diarios.

Por otro lado, en GTM seguimos apostando por la interrelación con nuestros lectores. Y de cara a esta temporada, nosotros también buscamos novedades. Y no sólo eso, las aportamos. Es por ello que gracias al apoyo de SEGA, podemos anunciar nuestro primer concurso. ¿Te lo vas a perder?

Bienvenidos otro mes más a Games Tribune Magazine.



GONZALO MAULEÓN DE IZCO
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Monster Hunter Tri llegará a Europa

Capcom ha anunciado que Monter Hunter Tri para Wii llegará a Europa y Estados Unidos a principios de 2010, después de que la compañía haya distribuído un millón de copias en Japón durante el primer día a la venta.

Esta nueva entrega contará con modo cooperativo a pantalla partida y multijugador online gracias a su conexión wi-fi.

Casi 24 millones de PlayStation 3 vendidas en todo el mundo

Sony ha comunicado que desde el lanzamiento de PlayStation 3 y hasta el pasado 30 de junio se han vendido 23,8 millones de consolas en todo el mundo. La compañía no ha detallado el número de consolas distribuidas.

En cuanto a juegos vendidos tanto en formato físico como en PlayStation Network la cifra asciente a 189,7 millones de copias.

Fecha de lanzamiento de WET

Bethesda Softworks ya ha fijado la fecha de lanzamiento para su nuevo trabajo, WET. Este juego de acción desarrollado por Artificial Mind and Movement estará disponible en PlayStation 3 y Xbox 360 el próximo 18 de septiembre.

"Estamos muy contentos con lanzar WET el 18 de septiembre", dijo Vlatko Andonov, presidente de Bethesda Softworks. "A2M ha creado una experiencia de juego explosiva y de acción sin pausas de principio a fin".

"Hemos trabajado muy duro para conseguir que WET se diferencie de cualquier otro juego de acción disponible", dijo Patrick Portier, Director Creativo de A2M.

"Cuando los jugadores experimentan la mezcla única de pistolas, combate con espadas y acrobacias, no querrán dejar el mando".

Bethesda publicará Wheelspin en Europa

Bethesda ha anunciado que se encargará de la distribución del último juego creado por el estudio Awesome Play para Wii, Wheelspin.

Se trata de un juego de carreras futurista con naves que superan los 650 kilómetros por hora y que te permitirá jugar en solitario, o en otros modos como Batalla y el modo Carrera. También cuenta

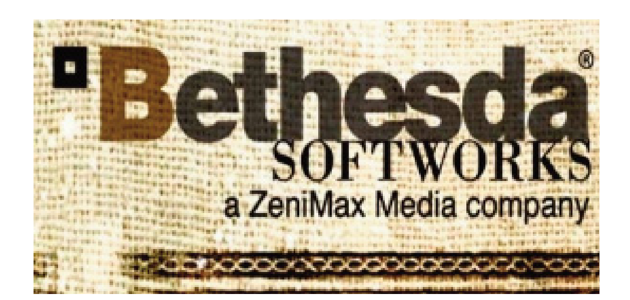


WET LLEGARÁ EL PRÓXIMO 18 DE SEPTIEMBRE. EL JUEGO DE BETHESDA PROMETE AUNAR EN UN SOLO DISCO ACCIÓN Y AVENTURA CON UNA GRAN DOSIS DE DESCARGA DE ADRENALINA. LO VISTO PROMETE. Y MUCHO



con modos Carrera y Batalla multijugador a pantalla partida que permitirá competir a un máximo de ocho jugadores. Para jugar puedes elegir entre el mando de Wii, el de GameCube o un volante con force feedback.

"Wheelspin es un juego frenético con un ritmo vertiginoso que lleva a la Wii a la máxima capacidad. Con únicamente tus reflejos y el sensor de movimiento del mando



de Wii entre tú y la victoria, el juego es una experiencia verdaderamente emocionante", dijo Sean Brennan, Managing Director de ZeniMax Europe Ltd. "Archer Maclean y Awesome Play han desarrollado un gran juego y creemos que los jugadores desearán ponerles las manos encima. Wheelspin hace un gran uso de los mandos de Wii y los jugadores podrán comprobar que hay una configuración única y perfecta para su propio estilo de juego".

StarCraft II retrasado al 2010

Activision Blizzard ha comunicado durante la presentación de sus resultados financieros que finalmente StarCraft II: Wings of Liberty no llegará al mercado este año debido a varios problemas con el servicio Battle.net.

Al parecer la compañía está teniendo problemas en

CRYTEK PUEDE ABANDONAR ALEMANIA

El próximo mes de septiembre se decidirá en el Parlamento alemán si finalmente se prohíbe en el país la venta y desarrollo de juegos de acción debido a los últimos casos de violencia. De entrar en vigor esta nueva ley la desarrolladora Crytek, una de las más importantes del mundo, se trasladará a otro lugar para continuar con su actividad normal según ha comunicado el CEO de la compañía, Cevat Yerli.

"Imponer un veto sobre los juegos de acción en Alemania nos afecta porque sería lo mismo que expulsar del país a los artistas alemanes que los desarrollan. Si la comunidad creativa alemana no puede ser partícipe en uno de los medios culturales del futuro, entonces nos veremos en la obligación de trasladarnos a otros países", han declarado los creadores de Crysis.

Yerli ve serios problemas: "El actual debate político priva al talento alemán de su lugar en el escenario global de desarrollo de juegos, y privará a los consumidores alemanes de un entretenimiento considerado seguro y divertido en el resto del mundo".

la preparación del nuevo Battle.net, el servicio que usará el modo multijugador del título, según ha informado Bobby Kotick, presidente de la compañía. Por su parte Blizzard ha declarado que Battle.net "es una parte esencial de StarCraft II y también lo será de nuestros futuros juegos", por lo que han optado por retrasar su salida hasta principios de 2010 para tenerlo todo preparado.

Blizzard tenia pensado lanzar la beta en los próximos meses, mientras que el juego completo llegaría a finales de 2009, por lo que no sorprende que finalmente se retrase.

Microsoft busca ideas para un juego sobre los discapacitados auditivos

El ganador formará parte del equipo de desarrollo del videojuego "El mundo en silencio".

Microsoft Ibérica y la Universidad Francisco de Vitoria han convocado un concurso para recoger ideas con el fin de elaborar un videojuego sobre la realidad de los discapacitados auditivos. Los desarrolladores se basarán en la idea ganadora para desarrollar "El mundo en silencio" para Xbox 360 orientado a niños y jóvenes, que se enmarcará dentro de las aventuras no violentas o rol. El videojuego será distribuido en colegios y centros juveniles.

El plazo acaba el próximo 30 de septiembre y el ganador formará parte del equipo de desarrollo durante un año, además será invitado a la Games Developers Conference'10 en San Francisco.

Yu-Gi-Oh! entra en el Guiness Worlds Records

El juego de cartas de Konami, Yu-Gi-Oh!, ha entrado en el libro Guiness de los records tras vender más de 22 mil millones de cartas desde su lanzamiento, en total 22.587.728.173 de cartas. "Estamos impresionados y muy contentos por la respuesta abrumadora que los Duelistas de todos los rincones del mundo han tenido hacia el juego de cartas de Yu-Gi-Oh!," comentó Kunio Neo, Presidente de Konami Digital Entertainment GmbH. "Conseguir unos números tan altos y convertirse en la franquicia de cartas más vendida de todos los tiempos es una muestra de la fortaleza de la marca Yu-Gi-Oh! y la innovación/frescura que todavía ofrece."

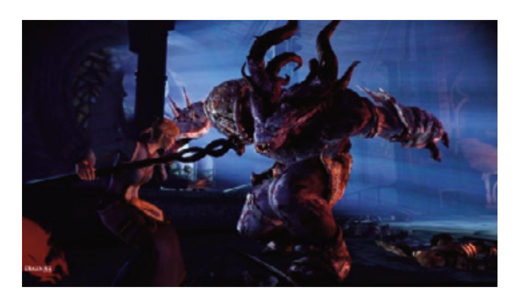
Yu-Gi-Oh! fue creado por el artista Kazuki Takahashi en 1996, desde entonces se ha convertido en un éxito mundial

Konami reeditará sus éxitos de PlayStation 2

Konami ha comunicado al









medio Eurogamer que volverá a lanzar al mercado a precio reducido todos sus grandes éxitos de PlayStation 2 debido a la demanda existente. Los juegos reeditados son: Suikoden Tactics, Zone of the Enders: The 2nd Runner, Metal Gear Solid 2: Substance y Metal Gear Solid 3: Snake Eater, a los que se les unirán las tres entregas de Silent Hill de PlayStation 2.

Una grandísima oportunidad de volver a disfrutar de estos magníficos juegos y sin tener que desembolsar grandes cantidades.

Steven Spielberg podría encargarse de la película de Halo

Según informan desde la IESB, a Steven Spielber parece haberle encantado el guión titulado "Halo: Fall of Breach", escrito por Sttuart Beattie, guionista de películas como Piratas del Caribe: La Maldición de la Perla Negra o Collateral y fan de la saga Halo. Se trata de un guión diferente al de Peter Jackson y que ha llegado a las manos de Spielberg, quien estaría negociando para ser su productor.

La IESB añade además que tras la pérdida de los derechos de Transformers por su productora, Dreamworks, la compañía busca una nueva franquicia que la reemplace. De momento esto es un rumor, pero se espera una confirmación oficial por alguna de las partes.

Dragon Age: Origins se retrasa unas semanas

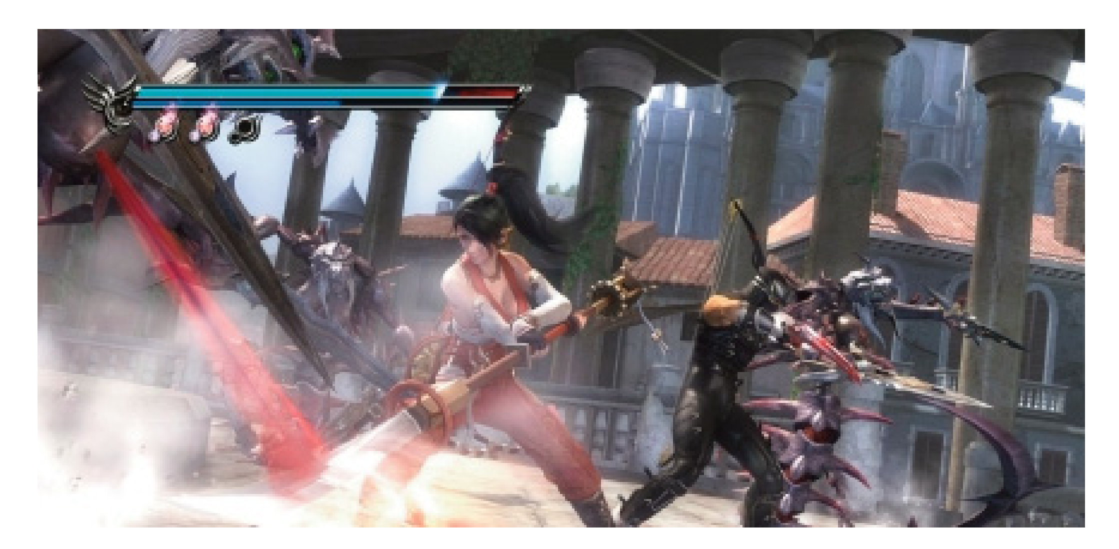
Un portavoz de BioWare ha comunicado que Dragon Age: Origins retrasará unas semanas su lanzamiento, concretamente hasta el 3 de noviembre en Estados Unidos y hasta el día 6 en Europa para las versiones de PC y Xbox 360. La versión para PlayStation 3 no cuenta con fecha de lanzamiento pero la desarrolladora asegura que llegará a lo largo de noviembre.

La compañía no ha comentado las razones de este retraso en el lanzamiento, que estaba previsto para el 23 de octubre.

Sid Meier's Civilization Revolution llegará a iPhone y iPod Touch

Todavía no tiene una

Koch Media y Twentieth Century Fox han llegado a un acuerdo para la distribución de un videojuego basado en la serie de televisión "Prison Break".
El estudio encargado de su desarrollo para consolas de nueva generación y PC será Zootfly, mientras que Deep Silver se encargará de su distribución.



fecha fija de lanzamiento, pero durante las primeras 48 horas tendrá un precio especial de lanzamiento de 3,99€, después pasará a costar 7,99€.

"Sid Meier's Civilization Revolution fue ya un gran éxito el año pasado para nosotros cuando lo lanzamos para consolas", afirma Christoph Hartmann, presidente de 2K. "Ahora, la plataforma del iPhone nos da la oportunidad de llegar a una audiencia completamente nueva para un juego tan adictivo y atractivo como la franquicia Civilization".

KEN LEVINE, CREADOR DEL PREMIADO BIOSHOCK, YA ESTÁ RECLUTANDO PERSONAL PARA SU NUEVO TRABAJO, UN SHOOTER TODAVÍA POR ANUNCIAR

Ninja Gaiden Sigma 2 disponible el 2 de octubre

Koch Media y Tecmo Koei han anunciado un acuerdo para la distribución de Ninja Gaiden Sigma 2 en España. La nueva entrega de la sagal del Team Ninja llagará a las tiendas el próximo 2 de octubre en exclusiva para PlayStation 3, al mismo que tiempo que la edición coleccionista, que incluye un libro de 80 páginas, la banda sonora y un traje exclusivo para descargar. El precio de la edición normal será de 59,99€ mientras que el de la edición coleccionista será de 69,99€.

Grin cierra sus puertas

Grin ha comunicado que el estudio cierra sus puertas debido a los impagos que está sufriendo por parte de las distribuidoras, lo que hace que la situación se insostenible. Los últimos trabajos del estudio fueron Bionic Commando y Terminator: Salvation, que no registraron buenas ventas.

"Demasiados distribuidores están retrasando sus pagos, causando una insoportable situación de flujo en los fondos. Después de 12 años de duro trabajo, empleando a cientos de maravillosos y talentosos trabajadores, se ha terminado. Ha sido una gran aventura, y la familia Grin ha experimentado lo que muy pocos han conseguido". declaró elcofundador del estudio, Ulf Andersson.

Section 8 estrena servidores dedicados

SouthPeak Interactive y los estudios TimeGate han informado de que su próximo trabajo, Section 8, estrenará la función "Server X" para Xbox 360.

Esto permite a los jugadores crear servidores dedicados a través de Windows, de esta forma podrán jugar simultáneamente hasta 32 jugadores, el doble de lo habitual. También estará disponible para PC con un máximo de 40 jugadores por partida.

Section 8 contará con servidores oficiales que soportarán 16 jugadores en Xbox 360 y 32 en PC. Estará a la venta el próximo 4 de septiembre.

MAG se va al 2010

El ambicioso proyecto en el que están trabajando los chicos de Zipper Interactive se retrasa finalmente hasta 2010 para pulir el acabado final. El lanzamiento en Estados Unidos esta fijado para el 26 de enero, mientras que Eu-

ropa no cuenta con fecha, de momento.

Recordemos que MAG será exclusivo de PlayStation 3 y que permitirá jugar a 256 jugadores de forma simultánea.

El modelo de negocio de Quake Live no funciona

John Carmack anunció durante la QuakeCon que incluirán suscripciones premium debido a que la publicidad incluida en el juego no está siendo rentable para la compañía. Por ello han decidido incluir estas suscripciones para los jugadores que quieran disponer de ciertos privilegios, como disponer de servidores privados para crear sus propias partidas. Carmack ha asegurado que Quake Live seguirá siendo gratuito pese a esta decisión.

Sony anuncia el lanzamiento de SingStar Mecano

Sony Computer Entertainment España ha anunciado que el grupo español Mecano tendrá su propio SingStar próximamente. La comunidad de SingStar llevaba tiempo pidiendo un juego dedicado a uno de los grupos españoles más importantes.

James Armstrong, (Vice-Presidente Senior del Sur de Europa y Consejero Delegado para España y Portugal) comenta: 'Éste es, sin duda, uno de los lanzamientos estrellas de la compañía y todos nos hemos involucrado por completo en el proyecto. Al igual que Queen y ABBA tiene su propio SingStar, ¿por qué no uno dedicado exclusivamente al grupo español más emblemático de todos los tiempos? Estoy seguro de que este nuevo SingStar Mecano nos hará rememorar una de las mejores etapas del pop español a los que vivimos aquella época y será todo un descubrimiento para las nuevas generaciones'.

Alan Wake está terminado

Mathias Myllyrinne, manager de Remedy Entertainment, ha declarado sobre el desarrollo de Alan Wake que "está todo hecho, sólo lo estamos puliendo". De esta forma el Survival Horror para Xbox 360 entra en fase de testeo y localización de errores, con un lanzamiento previsto para primavera de 2010. En cuanto a la versión de PC, Microsoft decidirá si se lleva a cabo el desarrollo o no.

En este título tomaremos el papel de Alan, un escritor que busca a su esposa desaparecida misteriosamente.

The Mystery of Whiterock Castle será lanzado en Xbox Live Arcade

El título, desarrollado por los estudios Keen Games en Frankfurt, envía a los jugadores de todas las edades a una extraordinaria aventura medieval. Además del lanzamiento para WiiWare este mismo verano, el videojuego estará disponible pronto en todo el mundo, a través de la tienda virtual de Xbox LIVE.

"The Mystery of Whiterock Castle" es la historia de un joven escudero en la búsqueda de su princesa, que ha desaparecido misteriosamente de la cámara real. Los fans de los puzles de objetos ocultos toman el rol del escudero para profundizar en los escenarios 3D profusamente detallados y con efecto de dibujado a mano. Armado con una espada y una lupa, explorará una gran cantidad de cámaras y conocerá terroríficos dragones.

Minis, juegos descargables para PlayStation Store

Tendrán un límite de 100MB para facilitar las descargas. Estará disponible el 1 de octubre en Europa y Norteamérica, coincidiendo con el lanzamiento de PSP Go! Al principio 15 juegos estarán disponibles para descargar, mientras se esperar que haya un total de 50 a finales de año.

"Estamos muy contentos de ofrecer tanto contenido para PSP este año, particular mente de

BETHESDA HA ASEGURADO QUE NO TIENEN EN MENTE TRABAJAR EN ELDER SCROLL V DE MOMENTO Y QUE SE ENCUENTRAN TOTALMENTE ENFRASCADOS EN EL DESARROLLO DE SU PRÓXIMO FALLOUT NEW VEGAS



esta forma", dijo Zeno Colaco, Vicepresidente de SCEE. "En la apertura de la puerta para desarrolladores de todo el mundo, estamos ampliando el contenido disponible para los propietarios de PSP y abriendo un mundo de posibilidades para mejorar la experiencia de juego de PSP".

Nueva edición coleccionista de Assassin's Creed II

Se trata de la White Edition, una edición que incluirá una figura de Ezio de 20 cms distinta a la Black Edition.

Incluye un DLC ambientado en Venecia. Los jugadores que completen la misión extra recibirán una recompensa. Esta White Edition, que será diferente a la versión USA, estará disponible en nuestro país junto a la Black Edition. El precio de las veriones de consola será de 79,95€ y 69,95€ para PC.

Lanzamiento de Cursed Mountain

En el papel de Eric Simmons deberemos averiguar que le ha pasado a nuestro hermano mientras buscaba una reliquia escalando el Chomolonzo, en el Himalaya.

A medida que se escala, la montaña se convertirá en sí misma en un enemigo. La propensión a sufrir el mal de altura y la falta de oxígeno, dificultarán que los jugadores puedan diferenciar entre los enemigos reales y las alucinaciones.

Además cuando asciendas te toparás con una antigua maldición: las almas de los que murieron en esa región del planeta están retenidas en el limbo, atrapados en el Mundo de las Sombras. Aldeanos, peregrinos, montañeros y monjes budistas - muertos pero no reencarnados todavía – son las únicas personas que subsisten en la montaña. Las visiones terribles te desorientarán y los fantasmas y demonios bloquearán tu camino.

El sistema de combate basado en gestos saca partido del sensor de movimientos de Wii. Los jugadores utilizarán el control remoto de Wii para observar y percibir el entorno, escalar y luchar contra los enemigos.

Emprende el rescate de tu hermano con esta escalofriante historia donde experimentarás miedo y angustia como nunca antes en Wii. Cursed Mountain estará disponible el próximo 28 de agosto.

Microsoft anuncia Fable III y contenido para Fable II

Ha sido el único anuncio de la conferencia junto a los episodios de Fable II.

Peter Molyneux ha sido el presentador de la conferencia de Microsoft/Lionhead Studios en la GamesCom de Colonia, donde ha anunciado que ya se encuentran trabajando en la tercera parte de Fable. En esta nueva aventura seremos el rey de Albion, por lo que más que nunca deberemos elegir bien que decisión tomar a la hora de gobernar.

Controlaremos al hijo del protagonista de Fable II cinco décadas después del final de la última entrega, que liderará el movimiento del cambio en Albion, por lo que tendrá que ganarse a la gente con sus promesas si llega a rey o reina.

“En Lionhead hemos dedicado mucho tiempo pensando en cómo podíamos innovar el modo de juego y el desarrollo del universo de ‘Fable’ en su tercera entrega, y estamos seguros de que nadie imagina lo que tenemos preparado para ‘Fable III’,” ha comentado Molyneux. “Aunque no puedo adelantar mucho todavía, los usuarios pueden esperar decisiones considerablemente más difíciles de tomar, con consecuencias que afectarán de sobremanera al mundo de Albión y con novedosos elementos interactivos.”

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN





LUCASFILM™ PRESENTS

Maniac Mansion®

A comedy/thriller by
Ron Gilbert and Gary Winnick.

Street Fighter

Final Fantasy

La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capitulo 4: 1987

QUICK, DR. FRED'S KIDNAPPED SANDY AN
TO START THE EXPERIMENT...

1987, SCUMM y grandes sagas

Si 1986 fue un gran año para los jugones de todo el mundo. 1987 no le fue a la zaga y vivió el lanzamiento de grandes juegos, algunos de los cuales iniciaron famosas sagas aún vivas en nuestros días, más de 20 años despues.

A pesar de no contar con el lanzamiento de ninguna nueva consola de éxito, 1987 es otro año clave en la historia del videojuego ya que se lanzaron un gran número de títulos de gran calidad que han marcado el devenir de la industria hasta nuestros días, se lanzaron también otro buen puñado de títulos que aunque no tuviesen la calidad de los primeros fueron el comienzo de las sagas que aún hoy jugamos en nuestras consolas y ordenadores. Dos ejemplos claros de estos juegos que iniciaron sagas fueron el primer Street Fighter y el primer Final Fantasy.

Street Fighter es lanzado por Capcom para máquinas recreativas logrando miles de fans y recaudaciones millonarias en algunas partes del mundo, si bien el juego que revolucionó el genero



fue el Street Fighter II de 1991, este primer título disponía de una elevada calidad técnica aunque la jugabilidad no estaba a la altura de la misma en algunos aspectos, con errores que se solucionaron en la segunda parte como la poca variedad de personajes y el hecho de que solo dos de ellos (Ryu o Ken) fuesen jugables o la introducción de combos para golpes especiales. Estos pequeños fallos no lastraron el resultado de la recreativa que obtuvo excelentes resultados comerciales siendo posteriormente el juego portado a otras plataformas con desiguales resultados no llegando en ningún caso al nivel del original. Aún hoy la recreativa original del primer SF es una pieza de coleccionista.



El primer Street Fighter no tenía la calidad de su secuela pero puso las bases del juego de lucha en 2D que aún hoy siguen juegos como SFIV o KoFXII



Maniac Mansion es un juegazo que por sí solo merece ser el juego del año pero es que además trajo consigo el despegue de las aventuras gráficas

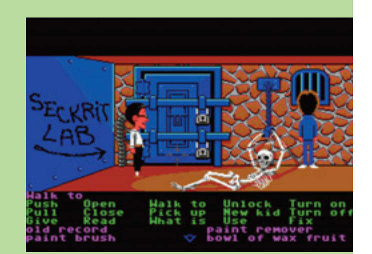
Hace 20 años un meteorito cayó en las cercanías de la mansión del doctor Fred Edison, desde entonces ocurren sucesos extraños en ese lugar por lo que nadie se acerca a sus alrededores. Tomaremos el papel de Dave Miller que junto a dos amigos investigaremos la desaparición de nuestra novia Sandy Pantz que parece haber sido secuestrada.



Maniac Mansion es una aventura gráfica lanzada por LucasFilms Games (posteriormente LucasArts) en 1987, fue creada por Ron Gilbert y destaca por su excelente calidad, su gran sentido del humor parodiando a las películas de terror de serie B de la época y por ser un videojuego adelantado a su época en múltiples aspectos.

Maniac Mansion supone una revolución en el genero de las aventuras al sustituir el típico interface de las aventuras conversacionales existentes hasta la fecha, por uno en el que el usuario dispone de una serie de acciones predeterminadas con las que interactuar con los personajes secundarios y los objetos y escenarios, para este juego se desarrolló el SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) que se mostró como un excelente motor para el género de la aventura gráfica y que tantas satisfacciones dio a los jugadores de mano de LucasFilms y otras tantas desarrolladoras que se basaron en su estructura para programar sus juegos. Títulos míticos como la saga Monkey Island, las aventuras gráficas de Indiana Jones o el maravilloso Day of the Tentacle (con múltiples conexiones con este Maniac Mansion) han utilizado el SCUMM como motor y han creado una nueva forma de jugar aún valida en nuestros días con nuevos juegos y remakes.

Pero Maniac Mansion no solo trajo el SCUMM, fue un juego pionero en otros muchos aspectos como en la posibilidad de elegir entre varios personajes los dos con los que íbamos a compartir aventura, y al ser diferentes las acciones que cada uno de ellos podía hacer el desarrollo y el final del juego eran también distintos.



Maniac Mansion se caracteriza por su formato narrativo, casi cinematográfico, con un grado inusual hasta la fecha de desarrollo en los personajes, diálogos constantes, abundantes escenas de ambientación... en definitiva, el guión jugaba un papel esencial, esto unido al excelente interface de usuario hacen del título un clásico.

Otro primer juego de una saga famosa lanzado en 1987 fue el primer Final Fantasy de manos de Hironobu Sakaguchi y Square tratando de repetir el éxito de su entonces competidora Enix con sus Dragon Quest. Square Soft estaba al borde la bancarrota tras varias decisiones comerciales erróneas y se pusieron en manos de su mejor creativo para salir del atolladero: Final Fantasy fue lanzado para la Famicom de nintendo y posteriormente (2000) versionado para WonderSwan, PlayStation y Game Boy Advance. Logró un gran éxito salvando la situación de Square y convirtiéndose en su principal franquicia. Dicen las malas lenguas que el título del juego viene de la previsión de que fuese el último juego de la desarrolladora en caso de no tener un gran éxito, en realidad se trata de una decisión de Sakaguchi de que fuese su último juego, su fantasía final. Sakaguchi seguiría a la creación de juegos unos años más y Final Fantasy se convirtió en la saga referencia en los RPG durante años.

Otra saga que comienza su andadura en 1987 es Castlevania con el lanzamiento del primer título de la franquicia a cargo de Konam. Se trata de una reedición del Demon Castle Dracula aparecido un año antes para FDS y MSX2 exclusivamente en Japón. La serie de Castlevania trata sobre una guerra entre los descendientes de la familia Belmont y Drácula. Cada cierto tiempo, Drácula resucita y es la labor de los Belmont derrotarlo antes de que cause mucho dolor y sufrimiento.

En Japón y Estados Unidos Nintendo sigue dominando el mercado con su Famicom/NES y juegos como los citados anteriormente o los Zelda II: The Adventure of Link, Metroid, Megaman, Dragon Quest II, la conversión de la arcade Gradius o el magnifico Punch Out!!, versión de la recreativa del mismo nombre. Tampoco debemos olvidar Ikari Warriors, Spy Hunter o los Trojan y Section Z de Capcom, la gran N y las tirrd parties seguían dotando a la NES de un excelente catálogo.

Mientras tanto Sega rediseña su Master System y comienza la conquista del mercado europeo vendiendo consolas en algunos países donde Nintendo no lo hace y logrando cuotas importantes en algunos otros donde si está disponible la NES. Para ello lanza a lo largo de 1987 una buena colección de títulos encabezados por Missile Defense 3D, R-Type, Enduro Racer, Zillion o la conversión de Out Run. Son todos ellos juegos de calidad pero que no consiguen vencer al catálogo de NES. Los equipos de desarrollo de ésta trabajan a un mejor ritmo y con una experiencia muy superior y los contratos de exclusividad con las compañías desarrolladoras externas no les permite trabajar para ningún otro sistema que no sea de Nintendo. Sega sigue buscando su Mario o Zelda e intenta que lo sea Wonder Boy que aunque es un buen juego y tuvo buenas ventas y distintas secuelas -que mejoraron al primero- tampoco se convierte en el juego franquicia que la Master System necesita.





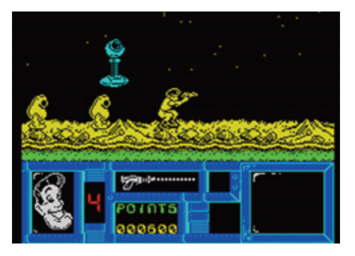
A pesar del empuje de las consolas en Europa los ordenadores siguen dominando el mercado de los videojuegos, los ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC y en menor medida los MSX



y Atari 7800 tienen aún recorrido gracias por un lado a las distintas revisiones de hardware que sufren, pero sobre todo a la calidad y cantidad de nuevos títulos que aparecen de una forma continuada. Compañías como Activision con Enduro Racer, Wonder Boy o Knightmare, Codemasters con ATV Simulator, Ghost Hunter o Super Robin Hood, Firebird Software con el clásico Bubble Bobble o el gran The Sentinel, Imagine Software que presentó su Arkanoid y el fantástico Renagade, Microprose que inicia su colección de excelentes simuladores de vuelo con F15 Strike Eagle y U.S. Gold con una colección increíble de juegos (California Games, Gauntlet, Indiana Jones and the Temple of Doom, World Games o Solomon´s Key entre otros) consiguen mantener a los microordenadores en la cresta de la ola del sector de los videojuegos, plantando batallas a las consolas que les ganan claramente en especificaciones técnicas al haber aparecido unos años después. No deberíamos olvidar los dos primeros grandes juegos de futbol que aparecieron este año, se trata de Match Day y su secuela Match Day II que programó Jon Ritman para Ocean, gráficos 2D, sin licencias pero divertidos y adictivos como el mejor de los actuales



A destacar la excelente colección de juegos que lanzan las desarrolladoras españolas dento de lo que se vino a llamar “La Edad de Oro del Software Español”, la ya consolidada Dinamic presenta Game Over, un juego tan bueno como polémico por su portada, el divertidísimo Freddy Hardest, el gran Fernando Martín Basket



Master, la curiosa adaptación de Don Quijote a videojuego, Phantis o Gunsmoke, Opera Soft lanza el que para muchos es el mejor juego español de la historia: La Abadia del Crimen -programado por el gran Paco Menéndez- y también el The Last Mission, Topo Soft se decanta por las aventuras como Spirits o Survivor o los más frenéticos arcades como Desperado y Stardust. Una gran cosecha para una industria con más talento que medios.

1987 es el año de consolidación del PC como plataforma de videojuegos con dos géneros principales como soport: La aventura



El personaje: Paco Menéndez

Con Paco Menéndez queremos hacer un homenaje a todos los programadores españoles que convirtieron la industria de software de entretenimiento patria en una referencia en calidad y cantidad en la segunda mitad de los 80 en lo que se vino a llamar la Edad de Oro del Software Español.

Nació en Avilés en 1965 y su primer contacto con la programación fue a los 15 años en BASIC en un Commodore PET y pronto decidió dedicarse a la programación de videojuegos. En el instituto conoce a Carlos Granados, Fernando Rada y Camilo Cela, fundadores de la mítica Made In Spain. Junto a sus tres amigos Paco ingresa en Indescomp, empresa que se encargaba de ir preparando la llegada del Spectrum a España, realizando fundamentalmente traducciones de software inglés.

En Indescomp lanzan en 1984 uno de los primeros éxitos españoles en el mundo del videojuego: **Fred**, se trata de un juego clásico de plataformas y laberintos con una perspectiva lateral en la que nuestro héroe (muy del estilo Indiana Jones) andaba horizontalmente, con la posibilidad de subir y bajar cuerdas.

Indescomp está en ese momento más preocupada de la distribución de Amstrad en España que de la producción de videojuegos, por lo que Paco y sus colegas deciden retomar su proyecto de Made In Spain, sello con el que lanzan en 1986 **Sir Fred** que lejos de ser una segunda parte de su anterior título es un juego mucho más elaborado y que se acerca más al genero de la videoaventura por la gran cantidad de acciones que puede hacer el personaje principal. Una mala distribución no hace justicia a la calidad del título que no obtiene el resultado comercial que merecía por su calidad.

Tras la separación de los componentes de Made in Spain, Paco decide crear un juego junto a Juan Delcán y toma como base para la historia la novela El nombre de la rosa de Umberto Eco, tras 14 meses de duro trabajo presentan el título al mismo Umberto Eco que les niega la utilización del nombre de su novela por lo que se ven obligados a cambiarlo por el de **La Abadia del Crimen**, Opera Soft lanza el juego en 1987 y para muchos es el mejor videojuego español de la historia. Se trata de un juego muy complejo para la época hasta el punto de que en ZX Spectrum solo se pudo lanzar en el 128Kb, apareció también para Amstrad y PC obteniendo un gran éxito tanto a nivel nacional como internacional.

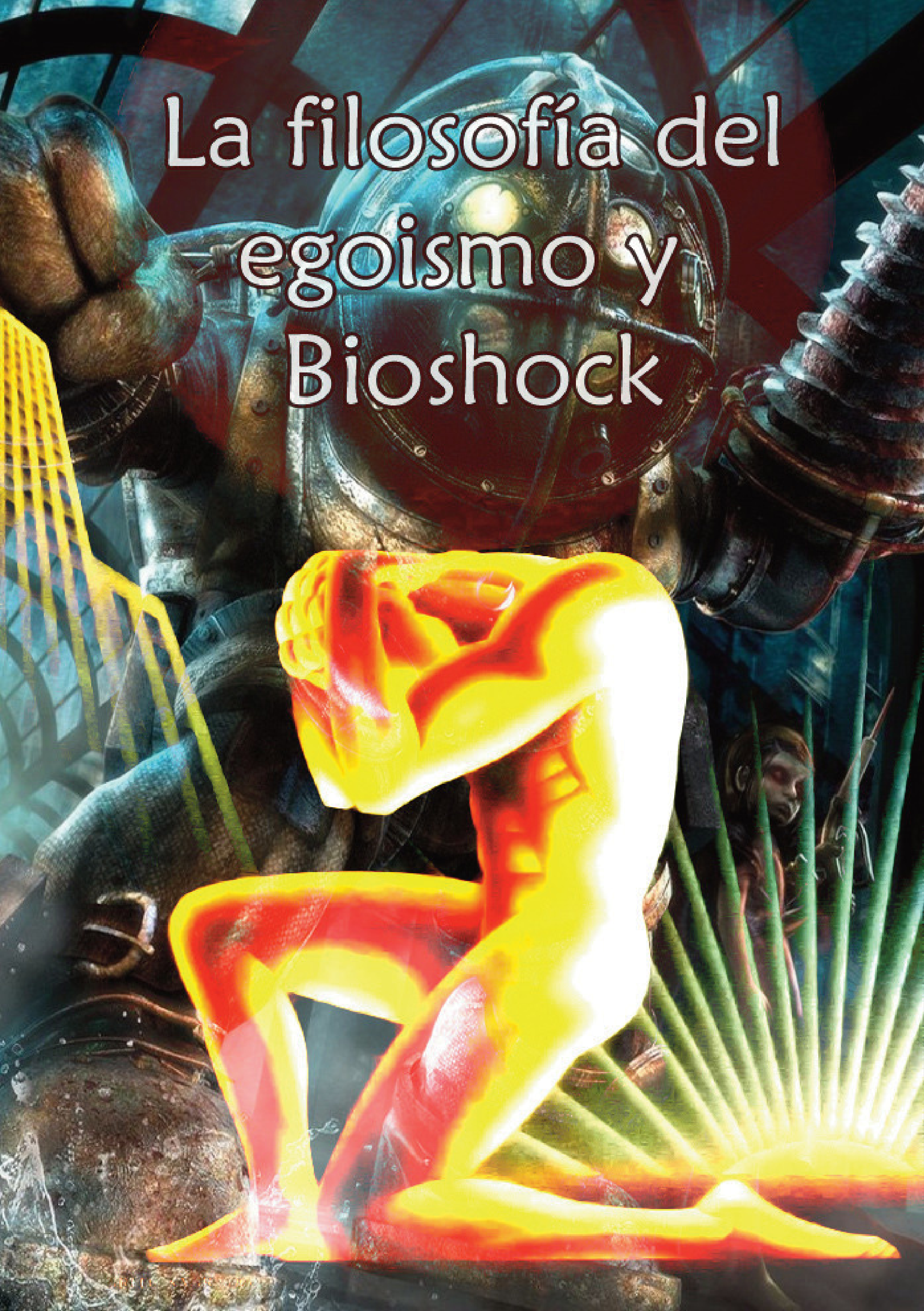
Desencantado con el devenir de la industria Paco deja la programación de videojuegos, falleciendo en Sevilla en 1999. D.E.P.

gráfica y los juegos de rol RPG. La primera lleva ya unos años siendo un género con un número importante de seguidores pero el lanzamiento de Maniac Mansion y su interface ponen las bases para el género en los próximos años, otras buenas aventuras lanzadas en 1987 son Leisure Suit Larry In the Land of the Lounge Lizards, Police Quest: In Pursuit of the Death Angel, Space Quest II: Vohauls Revenge o Sherlock: Riddle of the Crown Jewels. El rol comienza a dar sus primeros pasos en PC con el fantástico Rings of Zilfin, el Phantasie de SSI o el primer Might and Magic. Los juegos de estrategia también se adaptan perfectamente al control del PC y el perfil del jugador, y entre una gran cantidad de títulos de estrategia por turnos aparece el que se considera el primer juego de estrategia en tiempo real (Real Time Strategy), el The Ancient Art of War at Sea.



A nivel de hardware 1987 es oficialmente el año de comienzo de la generación de las consolas de 16 bits con el lanzamiento de la NEC PC Engine o TurboGrafx-16 (como se llamó fuera de Japón) el 30 de octubre pero su repercusión no fue significativa hasta años posteriores con los lanzamientos de las consolas de Nintendo y Sega. Eso, como todos en todos los números, queda para el siguiente capítulo de la serie.

TEXTO: J.BARBERÁN


La filosofía del
egoismo y
Bioshock

La filosofía del egoísmo

Bioshock, uno de los juegos más aclamados en cuanto a argumento, guión y trasfondo filosófico, está claramente inspirado en La Rebelión de Atlas, de Ayn Rand. ¿Quieres saber cuál es la relación real entre ambos? Pues lee.

¿Es el hombre realmente libre? ¿El individuo puede sobrevivir a la sociedad como entidad si es fiel a sus propias ideas? ¿Hasta dónde la moral es una pauta a seguir y dónde es un lastre?

Bioshock hace formularte preguntas según avanzas en él, y no es para menos. El trasfondo filosófico que posee, como sabrán todos aquellos que lo han probado, es innegable, y aunque tenue y sutil, está presente en cada rincón del juego, en cada diálogo, en cada decisión.

Desde la misma Rapture, ciudad utópica (distópica, más bien) construida en base a la idea de prosperar sin las limitaciones típicas de una sociedad organizada y que se escandaliza fácilmente por miedo al cambio, hasta la época en la que tiene lugar la aventura (a no muchos años del comienzo de la Guerra Fría), todos los elementos del juego tienen su parte crítica hacia el orden establecido hasta ahora. Para empezar, dejo una de las citas más famosas del título:

¿Acaso un hombre no tiene derecho al sudor de su propia frente? ¡No...!, dice el hombre de Washington... pertenece a los pobres; ¡No...!, dice el hombre del Vaticano... pertenece a Dios; ¡No...!, dice el hombre de Moscú... pertenece a todos.

Yo rechace esas respuestas, en vez de eso elegí algo distinto... elegí lo imposible... elegí... ¡Rapture!

Una ciudad donde el artista no tenia que temer al censor, donde el cientifico no estaba limitado por la línea moral, donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños, y con el sudor de tu frente Rapture también puede ser tu ciudad...

El juego está claramente influenciado por la novela "La Rebelión de Atlas", a la cuál se hace un homenaje bautizando a uno de los personajes del juego con dicho nombre.

Aunque ambos tienen puntos en común, y de hecho parten desde la misma premisa (¿Qué pasaría



RAPTURE ES LA CIUDAD DÓNDE SE LLEVA A CABO LA UTOPÍA DE VIVIR ALEJADOS DEL RESTO DE LA SOCIEDAD Y LA LACRA QUE ÉSTA CONLLEVA.

"THROUGHOUT THE CENTURIES THERE WERE MEN WHO TOOK FIRST STEPS DOWN NEW ROADS ARMED WITH NOTHING BUT THEIR OWN VISION."

si el hombre fuese fiel a sus ideas y decidiese hacer las cosas a su manera, dejando de lado a la masa?), ambas obras tienen también un punto claro de separación, exactamente en el desarrollo de esa sociedad aislada del funcionamiento habitual.

Obviamente hay algunos spoilers de tanto la novela de Ayn Rand como del título de Take 2, así que continuad leyendo sólo si os atenéis a las consecuencias.

Bajo el mar, bajo el mar...

El punto claro dónde "La Rebelión de Atlas" y Bioshock se separan en cuanto a conclusión, es en cómo se desarrolla esa sociedad individualizada que se plantea en ambos, como venía diciendo.

Para quienes no lo hayan leído, "La Rebelión de Atlas" plantea el hecho de que las cabezas brillantes del mundo se aíslan del resto de la sociedad probando si ésta puede sobrevivir sin ellos. Mientras que los primeros tienen éxito, el resto de la sociedad fracasa estrepitosamente, pidiendo la vuelta de los que de verdad mueven el mundo.

En Bioshock ocurre lo mismo, un reducto de gente brillante se aísla bajo el mar, en una ciudad submarina que, como dice el propio Andrew Ryan, antagonista principal del juego y responsable principal de la ciudad, "sería imposible en cualquier otro lugar". En Rapture, la ciudad submarina, las cosas fracasan, pero hay que tener en cuenta que lo hacen no únicamentepor el concepto de la utopía (el cuál funcionaba durante los primeros años de la ciudad), sino que todos los parásitos sociales y los excesos de los habitantes de la ciudad son los que más protagonismo toman en el declive de ésta.

El contrabandismo, el abuso de drogas severas (el llamado Adam) y demás males que acosan a cualquier sociedad civilizada también estaban presentes en Rapture, sin olvidar también los motivos derivados del planteamiento de la ciudad: un líder que conforme pasa el tiempo y se suceden los problemas se vuelve paranoide, sádico y dés-

Mientras que en "La Rebelión de Atlas" la separación de las mentes pensantes del resto de la sociedad es beneficiosa para los primeros, en Bioshock acaba funcionando al revés. La ciudad se acaba desmoronando.



pota, cuál dictador contemporáneo, científicos y cirujanos que pierden el norte con sus experimentos y no saben dónde parar, etcétera.
Mientras que en "La Rebelión de Atlas" se plantea el individualismo y la espoliación del talento como motor de la sociedad, en Bioshock se plantea como una peligrosa arma de doble filo que puede hacer mucho daño si no se conocen límites.

El ejemplo más literal de tal pasotismo hacia las normas morales básicas es el Doctor Steinmann, un cirujano plástico alemán que pasa de retocar a mujeres descontentas con su físico y a contribuir al ideal de perfección de la ciudad, a asesinar a sangre fría a sus pacientes porque no está contento con el resultado que obtiene, llamándose a sí mismo Picasso de la cirujía.
Pero hay mil ejemplos más. El uso de niñas huérfanas como herramientas para gestionar la droga de la ciudad (que a su vez es una analogía del concepto del opio del pueblo, por si no os habíais dado cuenta), o la total degradación de adultos en seres primitivos para la protección de éstas es otro de las muchas muestras de cómo en Rapture la moralidad es algo demasiado subjetivo.

El individualismo en Bioshock acaba creando grandes psicópatas, cuyo egoísmo se ha convertido en una fuente de excentricidad paranoide. Son seres que hacen lo que les place y no dudan en usar lo que tengan a mano para cumplir sus objetivos.

Perdiendo la cabeza

Otro elemento que no está directamente relacionado con la novela de Ayn Rand pero sin embargo sí tiene que ver con el individualismo del cuál hace apología es el hecho de que todos los grandes psicópatas (y por lógica, enemigos) del juego son seres cuyo egoísmo se ha convertido en una fuente de excentricidad paranoide. Son seres que hacen lo que les place y no dudan en usar lo que tengan a mano para llevar a cabo sus objetivos, viendo al resto de seres como prescindibles, lo que puede ser tratado como otra analogía hacia la masa y las grandes mentes, o como una enorme crítica hacia la alienación y las consecuencias que ésta tiene cuando el individuo se separa demasiado de sus semejantes.

Podría tirarme durante horas escribiendo pequeños detalles que evocan alguna conexión entre el juego y la novela, pero cierto es que la interpretación llega a un punto en el que es claramente libre. Las semejanzasson evidentes, pero sin embargo Bioshock está lleno de pequeños matices que sirven de "peros" a la novela. De cualquier modo, el juego se puede usar como ensayo filosófico contemporáneo, al estilo de The Watchmen.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN





GTM Opina...

El ocaso de los JRPG



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

A nadie pilla ya por sorpresa que los JRPG no pasan por su mejor momento. Veamos un poco el contexto histórico de como hemos llegado a esta situación:

Tras un renacimiento en PS1 cargado de ideas renovadoras dispuestas a recoger lo mejor de su tradición e integrarlo junto con elementos frescos y arriesgados . Y todo eso al amparo de la novedosa tecnología 3D y de la mejora en los sistemas de almacenamiento. Del CD se pasó al DVD con PS2, y miles de megas más ofrecieron cobijo a las fantasías que se gestaban en la mente de los creativos. En tiempos de PS1 el género parecía eterno. Y la calidad de los títulos avalada por público y crítica lo consolidaron como uno de los géneros más admirados por su complejidad e inmensidad. Al pasar a PS2 el continuismo se manifestó: Las ideas originales dieron paso a las franquicias eternas y sobreexplotadas que, si bien no sorprendían, mantenían la calidad mínima esperable.

No ha sido hasta bien entrada esta generación que el concepto ha empezado a desgastarse. La erosión de los JRPG sufrida durante esta etapa se refleja en las paupérrimas notas cosechadas siendo raro el JRPG que sacaba mas de 80 sobre 100 en medios no precisamente exigentes.
La situación es muy comprensible: Perdido el impulso inicial de la “pequeña revolución” de la era PS1 la gente se empezo a hartar de argumentos clónicos y protagonistas adolescentes cuyo pelo tenía más personalidad que ellos. El conceptó básico se desgastó.
Durante la edad de oro de SNES se consideraba que los JRPGs eran juegos para gente despierta y soñadora, para aquellos gamers que buscaban más profundidad que los que se conformaban con soltar dosis de adrenalina en los arcades.
Es triste o irónico que hoy en día se hayan convertido en sinónimos de lo contrario: Parece que los que alaban a los JRPGs de hoy en día se conformen con cualquier cosa, no les importe afrontar argumentos predecibles, con una narrativa insulsa.
¿Cómo puede ser que los sibaritas de antaño sean los simplones de hoy en día?

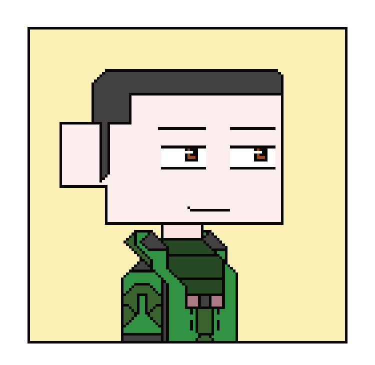
Pues de ningun manera. Pero a todo el mundo le gusta poner etiquetas y meter a todos en el mismo saco.
Lost Odyssey, con ventas modestas y ninguneado por la crítica es un señor juego. Cuenta una historia apasionante con un contexto artístico y sonoro sobresaliente. Tiene sus fallos por supuesto, pero también los tenían las “vacas sagradas” del género...

Es un gran juego, pero salvo por un par de personajes (nada estereotipados) no es en absoluto original. Es un juego continuista como el que más. Y desde allí llegamos a la cuestión principal. Si el ocaso de los JRPG finalmente llega, la culpa será tanto de los creativos como de la prensa especializada. De los creativos por no arriesgarse a innovar. Y de la prensa por confundir “falta de originalidad” con “falta de calidad”




Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com

¿Pero que c#~@?



Game Informer ha publicado un estudio sobre la tasa de errores de las consolas domesticas actuales y los resultados son escandalosos, de el se desprende que el 54,2% de las Xbox 360 han presentado algún tipo de fallo. Pero esto no es todo, el 10,6 % de Playstation 3 también han presentado fallos, al igual que el 6,8% de fallos que refleja la encuestas sobre Wii. Hay que tener en cuenta además, que el número de horas seguidas que se juega con Xbox 360 o PS3 es tres veces el que se juega con Wii (3 horas en PS3 y Xbox 360, frente a 1 hora en Wii)

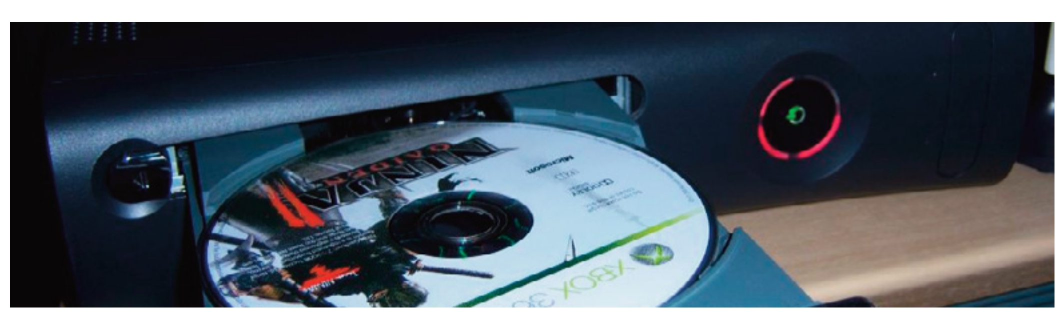
Los datos hablan por si solos, la carrera tecnológica en esta generación ha hecho que las consolas sean mucho menos fiables que en anteriores ocasiones, y en mi caso, ha facilitado que me decida por una consola u otra a la hora de comprar sus juegos multiplataforma. Quedan lejos aquellas NES irrompibles.

Los videojuegos están de moda y eso se nota. El 14 de Septiembre se estrenara en España la serie Aaron Stone, la cual se podrá visualizar en el canal Disney. La serie está protagonizada por un adolescente que posee grandes dotes para los videojuegos y que terminará protagonizando su videojuegos favorito.

Supongo que llamará especialmente la atención esta noticia en el público mas veterano de los videojuegos. Y es que este hecho era absolutamente impensable hace 15 años, cuando éramos una minoría los que jugábamos con nuestras Mega Drive o Super Nintendo.

John Carmack, creador de Doom y Quake y director técnico de id Software cree que PlayStation 4 iniciará la próxima generación para evitar que Microsoft y Nintendo puedan adelantárseles tal y como ha pasado en esta generación.

Son unas afirmaciones bastante arriesgadas, debido a que si hay una consola preparada para aguantar sin problema el paso de los años esa es Playstation 3. Yo personalmente creo que será otra vez Microsoft quien desvele en primer lugar su nueva consola de sobre mes, aunque tiempo al tiempo.

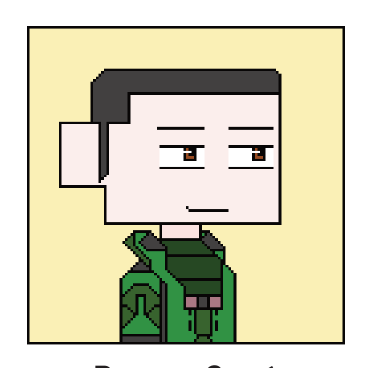


GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Fusiones entre compañías



Roberto García
Redactor Jefe

Mientras muchos de vosotros pensáis que a mayor poder empresarial, mayor será la apuesta a nivel videojuegil y por lo tanto mejor será el resultado, yo me pregunto ¿para que necesitamos que las compañías se fusionen? Está claro que existen una serie de juegos crack, que son los que capitanean el catalogo de cada consola generación tras generación, en la actual podemos citar Halo 3, Metal Gear Solid 4, Gears of War, Mario Galaxy o God of War 3 entre otros, como algunos de los mas representativos, ¿pero es necesario para triunfar que los juegos cuenten con un presupuesto multimillonario?

Seguro que a muchos de vosotros os sonarán juegos como ICO, Shadow of the Colossus, la saga Shin Megami Tensei: Persona o Guilty Gear, son juegos de gran calidad pero que en ningún momento contaron con ningún gran presupuesto, ni fueron pensados como juegos referencia de ninguna consola, pero que a día de hoy son considerados como algunos de los mejores juegos del catalogo de Playstation 2.

Evidentemente si quieres hacer un juego de gran presupuesto, tienes que ser una compañía poderosa, pero ojo, que ese puesto como compañía poderosa se mantendrá en función del éxito que tengan estos juegos de gran presupuesto y también de gran riesgo. Y es que no hay que echar mucho la vista atrás para comprobar como una de las compañías mas poderosas del sector se fue a la bancarrota tras las malas ventas de Shenmue I y II así como las discretas ventas de la consola que tenían en el mercado. Igualmente le ha pasado a Midway o Acclaim, que pasaron de ser unas de las compañías mas poderosas en los años 90, para prácticamente estar desaparecidas en la actua-

lidad, de echo una de ellas ya no existe.
En definitiva, que el sector del videojuego no puede vivir únicamente de las continuaciones de sagas famosas, sino que en ciertos momentos hay que apostar por la innovación para ser el juego del año (a Bioshock me remito) y normalmente ni hay dinero, ni hay apoyo para sacar adelante este tipo de proyectos innovadores y alternativos por parte de los peces gordos del sector. Siendo desarrolladoras menores las que deciden apostar por el talento para destacar del resto, en el mejor de los casos con el apoyo de una distribuidora grande como está haciendo Platinum Games.

Por lo tanto, puedo concluir con que tanto las compañías grandes, como las pequeñas tienen cabida en este mercado. La que quieran fusionarse para buscar una parte mas grande del pastel también van a encontrar mayores riesgos y este es un paso que no todas las distribuidoras están dispuestas a afrontar debido a sus buenos resultados como compañía individual. Larga vida a los proyectos alternativos, innovadores, de bajo presupuesto y de compañías humildes.





Miguel Arán
Redactor

En un mundo globalizado como el que habitamos y siendo el capitalismo nuestro sistema económico no era de extrañar que tarde o temprano esto alcanzara a los videojuegos.

Las fusiones entre grandes compañías en aras de imponer un cierto poder monopolista en un segmento concreto del mercado es una estrategia simple y efectiva. Es un hecho inevitable y una consecuencia lógica de que el mercado haya crecido tanto en estos últimos años.

Partiendo de la base de que es inevitable, protestar sería cansarse inútilmente. Así que mejor concentremos nuestros esfuerzos en analizar la situación: ¿Qué ventajas y qué inconvenientes tendrá este (hipotético) futuro próximo en el que unas pocas multinacionales controlarán a casi todos los estudios?

Hablando de inconvenientes está, evidentemente, la pérdida de libertad creativa. Cuando los directivos de los estudios tengan que responder ante un consejo de administración que los dirija y financie, la rentabilidad y el afán de no cometer errores les comeran el terreno a las ideas arriesgadas.

Los creativos estarán mas limitados. La creatividad absoluta tendrá que dejar paso a la creatividad contextual, preocupada de no contravenir las directrices de sus socios capitalistas. Pero pese a lo que opinan algunos la creatividad nunca podrá ser eliminada del todo.

Veamos otro inconveniente... mmmh... ¿Ninguno?

Pues ahora veamos las ventajas: El dinero. El vil metal, ni más ni menos.

Que nadie me tome por un materialista, porque es algo de sentido común: A medida que avanza la tecnología cada vez hacen falta mayores equipos, y por tanto, mayores inversiones para alcanzar los estándares de calidad actuales.

Hace 15 años nadie podía pensar que un juego costara más de 20 millones de dólares. Y hoy en día casi es extraño el bombazo que no rebasa esa cifra.

Esos presupuestos multimillonarios han truncado proyectos muy ambiciosos por simple falta de fondos. En un hipotético futuro donde solo haya multinacionales dedicadas al ocio electrónico, los creativos con buenas ideas po-

drán llevarlas a cabo gracias a ese mecenazgo interesado y probabilísticamente rentable.

¿Qué tendran menos libertad creativa? Por supuesto. Pero por lo menos podrán producir su juego, contar su historia. ¿Qué es mejor, la nada, o una obra maestra ligeramente incncompleta ?

Si las inversiones necesarias hoy en día en producción de videojuegos son exorbitadas ni me quiero imaginar como serán cuando la siguiente generación irrumpa con sus nuevos estándares tecnológicos.

Y en ese sentido, una pocas compañías fuertes tienen más posiblidades de aguantar el tirón que un monton de estudios pequeños.

Una compañía fuerte puede permitirse varios fracasos sin comprometer su supervivencia. Y en última instancia, solo una compañía fuerte puede apostar fuerte. Si es que ya lo dijo Quevedo en su día: “Poderoso caballero es Don Dinero”



Y el mes que viene:

Pelicula-Videojuego. ¿Un parásito o un bien necesario?

Games Tribune Magazine



n nuestra web!

World of Warcraft: Cataclysm

Blizzard no permite que nadie le haga sombra

Tras los rumores del arrebato del trono de los MMORPG a Blizzard por parte del juego Aion, aún, llega de repente la tercera expansión de World of Warcraft, con montones de contenido para asustar a la competencia. Tiembla, Aion.

No hace ni un año de la salida de la última expansión de World of Warcraft, The Wrath of the Lich King, dónde nos enfrentábamos al Rey Exánime, uno de los principales antagonistas de la saga Warcraft en general y recorríamos Rasganorte, el continente helado dónde éste yacía.

Aunque la crítica en general fue favorable, se esperaban muchos más cambios, de hecho es una expansión que a día de hoy está incompleta a falta de unos cuantos parches que incluyan ciertos contenidos que no voy a rebelar para no spoilear a nadie.



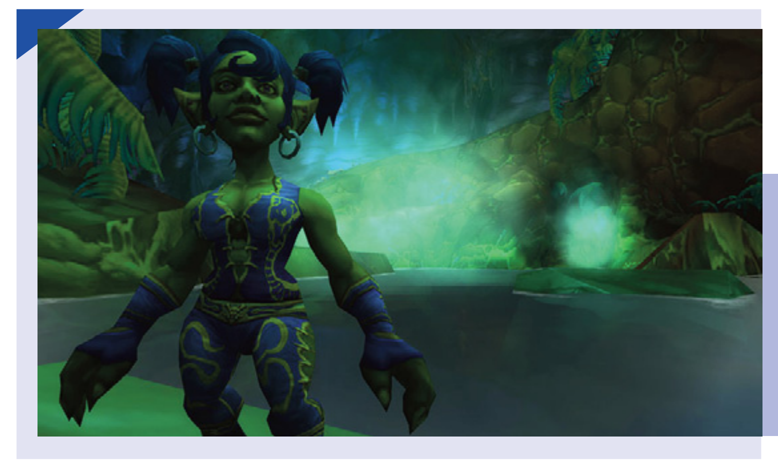
Una de las nuevas razas, los Ferocanis o Worgen, podrán ser de cualquier clase excepto Paladín y Chamán.

El caso es que a una parte de los jugadores bastante considerable, la expansión les supo a poco. La no inclusión de una raza nueva, la limitación de la nueva clase a personajes de nivel 55 o mayor y demás características no cuajaron muy bien en los jugadores, que tacharon a la expansión de ser un gran parche por el cuál pasar por caja.

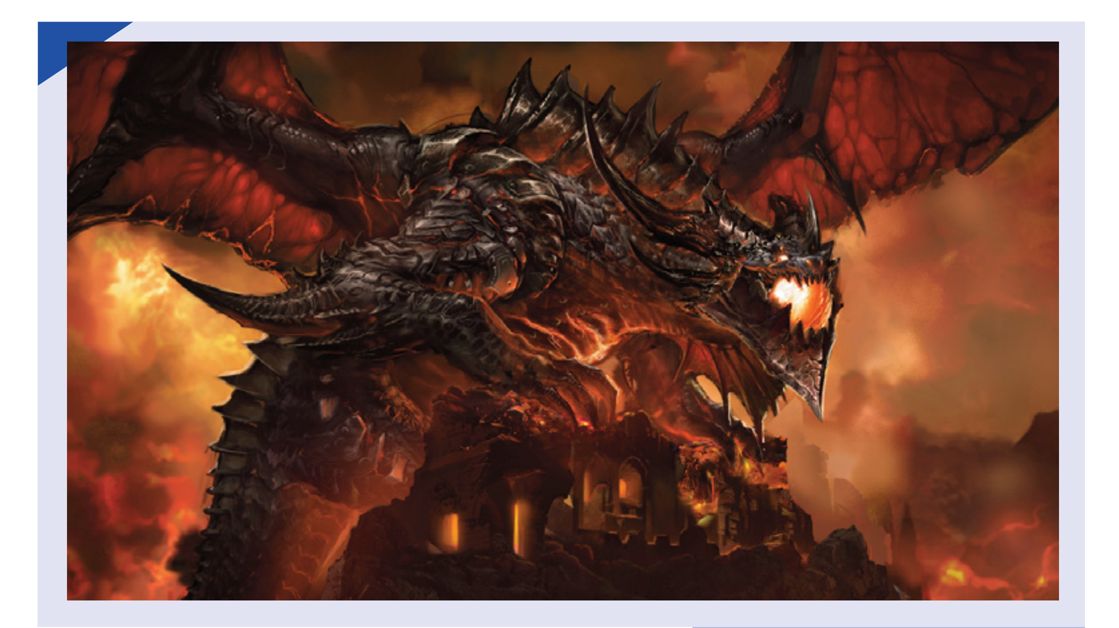
Cerrando la boca a los fans

Me mantendré neutral acerca de lo anterior, pero bien es cierto que para ser vendida como una expansión, la actualización del Rey Lich es un contenido que la verdad, puede saber a poco si lo comparas con la primera expansión, en la que se introdujeron dos nuevas razas, ciudades de inicio totalmente nuevas para éstas emplazadas en territorio “normal”, etcétera.

Entre el descontento por la última expansión, y el próximo lanzamiento de Aion, al cuál encumbran como próximo WoW-Killer (hecho que parece ser que gafa a dichos títulos, como Conan o Warhammer Online, los cuales prometían en su día y ahora mendigan por nuevos suscriptores, e incluso por mantener los que tienen hasta la fecha) y que parece



Los Goblins es una raza que tenemos ya más que vista en el juego. Por fin podremos controlarlos, temblad, Enanos y Gnomos.



El villano principal de la expansión parece que será *Alamuerte* (arriba), aunque habrá muchos malotes más.

ser que produce cierto temor en Blizzard, ésta ha reaccionado rauda y veloz, y para no negar demasiado la evidencia tras el descubrimiento de material para la próxima expansión en uno de los últmos parches, ha presentado el nuevo contenido.

Borrón y cuenta (no) nueva

World of Warcraft: Cataclysm trata acerca de un antiguo enemigo, Alamuerte el Destructor, un dragón que ha erosionado la tierra de Azeroth seriamente, cambiando el aspecto de la tierra más de lo que sería deseable.

Ogrimmar, una capital importantísima de La Horda ha sido totalmente devastado, o por ejemplo, Las Mil Agujas, una zona montañosa árida ahora está totalmente inundada. Aunque no habrá cambios en los niveles de los enemigos que nos encontraremos, algunas misiones sí cambiarán, y el modo de recorrer los distintos escenarios será diferente. Por ejemplo, Los Baldíos, una enorme zona con monstruos de varios niveles ahora está dividida en dos zonas distintas con distinto nivel.

El cambio será permanente, y será visible tanto para jugadores nuevos de la expansión como para aquellos que no la tengan instalada. E incluso los que entren nuevos en el juego verán Azeroth devastado, como si se siguiesen los acontecimientos en tiempo real.

Como colofón, los continentes clásicos estarán ahora preparados para las monturas voladoras, por lo que no tendremos que conformarnos con volar en Terrallende y Rasganorte.

Lobitos y Goblins, ¡Por fin!

Los rumores vertidos acerca de un parche que contenía nuevas skins tanto de goblins como de worgens (nombre anglosajón para los ferocanis, o lo que es lo mismo, hombres lobo) eran ciertos; las dos nuevas razas del juego serán esas.

Por parte de La Alianza tendremos a los Ferocanis (nombre horrible, por cierto), licántropos que una vez fueron humanos y sirvieron a La Alianza, y que deben unirse a ésta por pura necesidad.

Por parte de La Horda tenemos a los Goblins, los seres diminutos que se llevan viendo como PNJs a lo largo de toda la aventura. Antiguamente vinculados a La Horda, se volvieron neutrales en pos de un mayor margen de beneficios (como buena raza mercader y pesetera que es), pero tras ciertos roces entre los Goblins y La Alianza, y

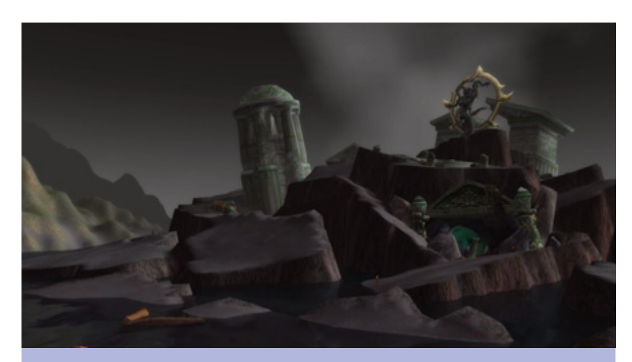
Otros pequeños cambios

Además de todas las grandes y pequeñas novedades, se están modificando cosas de la jugabilidad como por ejemplo los stats.

Se han quitado estadísticas como el poder de ataque o el bloqueo para simplificar más las cosas, y además de mejorar la personalización del desempeño del personaje mucho más mediante talentos.
Ese es uno de los motivos por los cuáles ahora la mayoría de razas pueden optar a más clases, como el famoso caso del Tauren Paladín, o el No-Muerto mago. Ya no habrá dos personajes iguales, aunque compartan clase, raza, e incluso función en una mazmorra o banda (DPS, Tanque o Curandero).
Volviendo a lo de los talentos, ahora los personajes podrán desarrollar sus habilidades de forma más original y única, gracias a la inclusión de nuevos tipos de talento y a la potenciación de las hermandades mediante logros de hermandad y talentos de ídem.

Expandiendo lo expandible

Como se puede suponer, la expansión contendrá territorios nuevos. Mientras que en el centro de Azeroth disfrutaremos de zonas con nuevos enemigos dónde llegaremos hasta el nivel 85 (y no 90 como se pensaba en un principio), podremos también saborear las zonas de inicio de las nuevas razas, como pasó en su día con Lunargenta o El Exodar. También se han modificado algunas mazmorras para adaptarlas al cambio en la historia del juego y las consecuencias del cataclismo.
Aprovechando esto último, se ha añadido una nueva profesión secundaria, Arqueología, que nos permitirá encontrar y sacar partido de ciertos objetos que encontremos explorando por Azeroth.
En conclusión, la cosa promete. Es una expansión que aportará mejoras en casi todos los ámbitos y expandirá (valga la redundancia) el mundo de Azeroth un pedacito más.



El cambio en los escenarios clásicos de Azeroth será permanente y afectará a usuarios con la expansión y también a los que no la tengan.



Todo ha sido expandido. Las profesiones, las razas, todo. Bueno, salvo las clases. Aunque fueron aumentadas en la anterior expansión.

Valoración:

Razas nuevas, reorganización de clases, más zonas, otra profesión secundaria...la expansión promete, y muchísimo. Como punto negativo hay que comentar el corto lapso de tiempo entre expansión y expansión (pese a no haber fecha de salida oficial, el contenido tiene pinta de estar avanzado) y el hecho de que muchos de los contenidos que ahora se ofrecen deberían haber se incluido en la segunda expansión, que supo a poco a muchísimos incondicionales del título.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN





TEKKEN 6

Vuelve el que un día fue el rey de la lucha

Tekken 6 no solo dejará de ser exclusivo de consolas Sony, sino que promete ser, en su versión consola, la entrega mas cuidada de la saga. ¿Estáis preparados para el combate?



Con dos años de retraso con respecto a su lanzamiento para máquinas recreativas nos llegará la sexta entrega de la saga Tekken, aunque no os preocupéis, el tiempo no ha pasado en balde y sus productores nos prometen el Tekken mas completo, trabajado y duradero que jamás han creado. Katshuiro Harada (creador de la serie) y Michael Murria (diseñador del juego) han realizado un tour por Europa en el que nos han aclarado las características mas importantes que tendrá esta sexta entrega de la saga en su versión doméstica.

Lo primero que destaca del juego son sus amplias posibilidades jugables. Tendremos a nuestra disposición un total de 40 personajes desbloqueables, los cuales podremos personalizar con ropa y objetos con un estilo muy similar al mostrado en Virtua Fighter 5. Existirán multitud de modos de juego, Arcade, modo campaña en solitario y también en cooperativo para dos jugadores, un modo versus online y offline con todo tipo de opciones configurables, modo entrenamiento y también diferentes modos en los que configurar total-









El modo campaña nos permitirá afrontar misiones con el desarrollo de un Beat´em up. ¡Incluso podremos utilizar armas!

mente nuestros personajes y visualizar los videos anteriormente desbloqueados.

La saga Tekken siempre se ha mostrado muy solvente gráficamente. Este Tekken 6 tiene el handicap de que su versión para recreativa salió hace nada menos que dos años, en cualquier caso sus representantes en Europa nos aseguraron que a nivel gráfico Tekken 6 será superior a lo ya mostrado por los mejores exponentes de género.

Escenarios destructibles y con varios niveles, luchadores animados como nunca antes, reflejos y efectos de luces con una calidad soberbia, todo ello moviéndose a 60 fps prometen un espectáculo realmente interesante.

Jugablemente esta entrega de Tekken promete ser mucho mas técnica que las anteriores de la saga. Presentando cada personaje mas de 100 movimientos y siendo el equilibrio entre todos los luchadores uno de los puntos del juego que mas tiempo ha ocupado a los creadores del juego.

Valoración:

Esta sexta entrega pretende ser el juego mas técnico de la saga sin perder ninguno de los valores que lo encumbraron en el pasado a ser reconocido como uno de los referentes en cuanto a juegos de lucha. Personajes carismáticos, un historia interesante, jugablemente accesible a todos los públicos y técnicamente a la altura de los mejores del género.

Quedan apenas dos meses para su lanzamiento, sin tener fecha oficial de lanzamiento aún. Veremos si cumple las expectativas en nuestras Xbox 360, Playstation 3 y PSP.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA



Colin McRae: DiRT 2

Vuelve el campeón de Rallyes

Codemasters intentará repetir el éxito que supuso Colin McRae: Dirt aportando novedades para esta segunda entrega. Más coches, más pruebas y una nueva imagen para homenajear al piloto que da nombre a esta franquicia.

El primer Dirt supuso un cambio radical a una saga sumida en la repetición y que vio la luz con este spin-off gracias a su apartado técnico, su jugabilidad y unos modos de juegos que proporcionaban horas y horas de diversión. La compañía apuesta por mejorar lo presente y añadir novedades para que la conducción sea lo más realista posible sin abandonar su esencia arcade, pilotos como Ken Block o Travis Pastrana han colaborado en el desarrollo.

Eco Engine

La primera mejora que se



El motor gráfico ECO Engine hace un gran trabajo en la representación de particulas y de cualquier elemento, como el agua y la tierra

aprecia en la demo es en el apartado gráfico, donde el mejorado ECO Engine hace gala de su potencia a la hora de reprensentar las partículas de polvo y tierra que levantan los neumáticos de nuestro coche, o el agua que salpica el parabrisas al cruzar un gran charco. El motor gráfico será capaz de mostrar en pantalla miles de aficionados que animarán a los pilotos e incluso se mostrarán sorprendidos de sus habilidades. Son detalles que mejoran la experiencia de juego para los usuarios más exigentes. La iluminación no se queda atrás y presenta un juego de luces de gran calidad en todo momento.

World Tour

Este DiRT 2 cuenta con varios modos de juego, pero el protagonista será el modo World Tour, igual que lo fue el modo Estrellado de la primera entrega con un planteamiento similar. Desbloquearemos nuevas pruebas, como contrarreloj, raids o carreras en circuito cerrado con cada victoria. El modo online volverá a estar presente permitiendo que 8 jugadores compitan simultáneamente, de momento no se ha comentado el tipo de pruebas que habrá o si sólo se podrá correr una etapa de un rally como en la primera parte.

DiRT 2 contará con unos 40 vehículos, tanto WRC, como buggies o los 4x4 que compiten en el Dakar. A diferencia de la anterior entrega podremos comprar mejoras para nuestro coche con el dinero que obtengamos por cada victoria.Otra de las “novedades” es la posibilidad de rebobinar la carrera si tenemos un accidente, al igual que en GRID, el último juego de conducción de la compañía. Si tenemos un percance podremos retroceder unos segundos antes del golpe para corregir la trazada y evitar la catástrofe.

No puede competir con grandes simuladores como Forza Motorsport o Gran Turismo, pero está claro que DiRT 2 es uno de los títulos más esperados del año por cualquiera al que le guste el género de la conducción.



Habrá una mayor variedad de vehículos y pruebas para aumentar, todavía más, la experiencia de juego de la primera parte.





Valoración:

Con una excelente primera entrega DiRT 2 se ha convertido en uno de los títulos más esperados y que más “hype” está creando con las novedades que incorpora. Codemasters apuesta por una de sus sagas más importantes dotándola de novedades para aumentar las horas de ocio y a su vez para luchar con los grandes del género. Para ello cu enta con pilotos como Ken Block, que está ganando fama gracias a su gran habilidad a manos del Subaru Impreza.

El 11 de septiembre estará disponible en las tiendas, pero esperamos que Codemasters lance una demo unos días antes.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Forza Motorsport 3

Todavía más realismo

El 23 de octubre es la fecha señalada para que Turn 10 lance el esperado Forza Motorsport 3. La ha compañía se está volcando en el desarrollo para ofrecer el simulador de conducción más completo de la actual generación de consolas.

Forza Motorsport se ha consagrado como uno de los simuladores más completos para consola. La inclusión de un sistema de daños le hizo tomar ventaja sobre su principal, Gran Turismo, pero parece que esta vez la cosa estará más igualada que nunca. Turn 10 ha trabajado en un nuevo motor gráfico para ofrecer la mayor calidad de imagen posible, y el resultado no defrauda, consigue una resolución de 720p y 60 imágenes por segundo. La compañía ha hecho especial hincapié en el motor de físicas. El portavoz de Turn 10, Steve Beinner, ha asegurado que este motor será capaz de simular y diferenciar la adherencia de los neumáticos dependiendo de la frenada, el vehículo y el estado de la pista. Las ruedas se inclinarán dependiendo del grado de la curva y la temperatura de la pista hará que se expandan o contraigan. Y por primera vez dentro de la saga los coches volcaran dando varias vueltas de campana si cometemos un grave error durante la carrera. Una novedad es la opción de rebobinar unos segundos la carrera, algo que ya ocurre en GRID y DiRT 2. Pulsando el botón "Back" del mando la carrera retrocede 5 segundos para corregir una mala trazada o reducir la velocidad.

La jugabilidad se podrá ajustar dependiendo de nuestra experiencia con simuladores. Al igual que en las anteriores entregas podremos activar o desactivar las ayudas, todas o sólo algunas. De esta forma, si corremos con ayudas la conducción será sencilla y accesible, en cambio sin ayudas nos encontraremos con una conducción exigente con la que disfrutarán los que realmente les gusta la simulación.



El juego vendrá en dos discos, el primero será el que utilice la consola para ejecutar el juego, el segundo albergará parte del contenido del mismo, como circuitos y vehículos. Los dos DVDs que utiliza ofrecerán más de 400 vehículos y 100 circuitos de todo el mundo, las últimas incorporaciones han sido las 24 horas de Le Mans y Montmeló. La comunidad online volverá a ser un pilar muy importante en Forza Motorsport, para ello habrá nuevas opciones en la casa de subastas y opciones exclusivas para los jugadores que adquieran la edición coleccionista.

Esperemos que Microsoft lance la demo unas semanas antes para poder ir probando todo lo que nos depará el j uego final.

Turn 10 promete más realismo que nunca con todas las novedades de Forza Motorsport 3

El motor gráfico lo convierte en uno de los títulos más potentes del mercado y promete llevar a la consola de Microsoft a un nuevo nivel

Valoración:

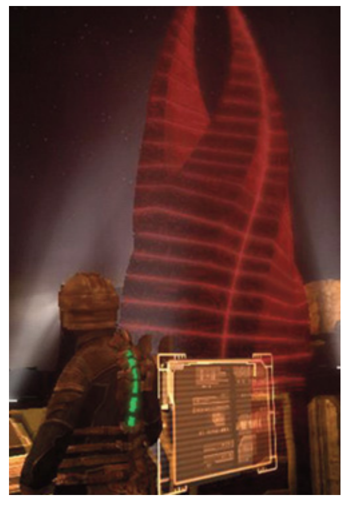
El 23 de octubre está marcado en rojo en el calendario para todos los que disfrutaron con Forza Motorsport 2 y quieren probar esta tercera entrega. Como hemos visto en los diferentes vídeo ingame técnicamente supera con creces a la segunda entrega y se coloca como uno de los exponentes gráficos de la actual generación y en concretro para Xbox 360. Las diversas mejoras y novedades implementadas en la jugabilidad lo hacen un simulador más completo capaz de representar practicamente todos los elementos del coche. Turn 10 ha decidido añadir nuevos modos de juego para pruebas de drag y drift, ya que este último modo de competición ganó bastante fama en la segunda parte. Sólo queda esperar hasta octubre para poder echarle el guante.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

DEAD SPACE: EXTRACTION

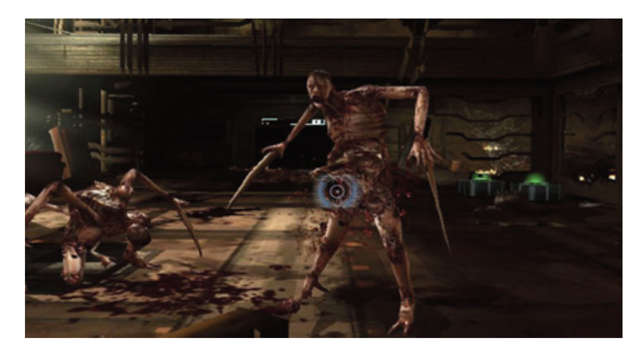
En la USG Ishimura con un wiimote y un nunchuck

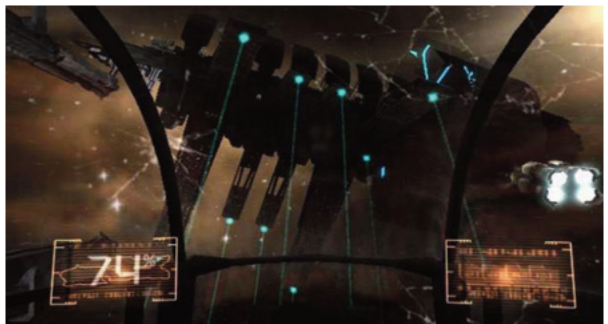
El excelente Dead Space de EA Redwood Shore llega ahora a Wii con una precuela del título original y convertido en un shooter sobre raíles tan "de moda" en la sobremesa de Nintendo.



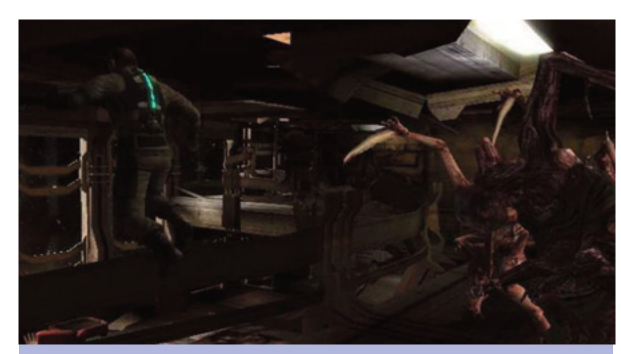
Tras las decepciones que supusieron los nuevos juegos de las grandes sagas de Survival Horror (Alone in the Dark, Silent Hill, F.E.A.R., ...) Dead Space de EA supuso una gran sorpresa y el mejor juego del género del año pasado, los usuarios de Wii no pudieron disfrutar del título pero recibieron la noticia de que iban a recibir en exclusiva un nuevo juego a lo largo de 2009, surgieron las dudas acerca de la potencia de la consola de Nintendo a la hora de mover un entorno como el que requiere un juego de estas características que quedaron disipadas cuando se anunció que sería un shooter sobre raíles a lo House of the Dead, en el cual el jugador no controla el movimiento del personaje y únicamente debe disparar a todo lo que aparezca en pantalla.

La historia del juego nos traslada de nuevo a la estación espacial USG Ishimura pero mucho antes que en el juego original, de hecho incluso antes de lo narrado en el DVD que acompaña este. En este DS: Extraction viviremos los sucesos ocurridos tras la extracción de un infeccioso material procedente del planeta Aegis VII.









EA asegura que Dead Space: Extraction desvelará un secreto que impulsará el futuro de la franquicia

A nivel técnico el juego se ve limitado por las especificaciones de la consola sobre la que corre pero EA Redwood Shores tratará de conseguir los mejores gráficos, animaciones y efectos posibles y el cambio de género del juego seguro que les ayuda en el proyecto. El objetivo es lograr una ambientación tan lograda como la del primer título que introduzca al jugador y le haga vivir una experiencia terrorífica lo más próxima posible a encontrarse dentro de la estación espacial luchando contra los Necromorfos y demás criaturas que pueblan la USG Ishimura .

Pocos datos más se han filtrado del título, se mantiene el “desmembramiento estratégico” del primer juego como forma de aniquilar a los enemigos y se incorporarán puzles que resolver para continuar adelante y la posibilidad de seleccionar caminos alternativos para llegar a un mismo punto con enemigos y dificultades diferentes en cada uno de ellos para que nuestras decisiones influyan en el desarrollo del juego.

Valoración:

Un shooter sobre raíles nunca conseguirá la inmersión y la sensación de terror del primer Dead Space: Extraction pero seguro que EA Redwood Shores ha pensado que mejor un buen shooter que un mal survival y así lo han hecho. El juego no luce como lo hacía el original pero si que parece que mantiene la ambientación que hizo del primero el mejor juego de terror del año pasado, si se confirma estaremos ante uno de los mejores juegos de contenido adulto de la Wii, si no lo consiguen quedará como un juego más del tipo de los House of the Dead.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

RE: Darkside Chronicles

Revisitando Racoon City

Tras el éxito del RE: Umbrella Chronicles y su particular propuesta de shooter on-rails, Capcom parece decidida a contarnos su historia una vez más, pero eso sí, desde una nueva perspectiva: En primera persona.

El Resident Evil: Umbrella Chronicles fue un juego que dividió a la comunidad en dos vertientes:
Aquellos que se echaban las manos a la cabeza y se lamentaban de que la saga se alejara tanto de sus raices (y se acercara tanto a los beneficios monetarios) Y aquellos, probablemente amantes del Time Crisis o del House of the Dead, que supierton valorar la nueva propuesta como una oportunidad para disfrutar de la ambientación clásica de la saga desde este nuevo concepto jugable.
Tras el éxito de su precursor, y una vez apagada la controversia que este generó. Capcom se ha animado a adaptar (si se le puede llamar así) al sistema jugable de FPS onrails a su entrega más laureada: Resident Evil 2.

El bagaje de una saga

Y es que cuando se cuenta con material de tanta calidad como el magistral RE2, es muy dificil hacer un mal juego aún queriendo. Otra cosa es que los jugadores se creen espectativas excesivas, pero solo por aprovechar la ambientación clásica y el argumento, esta nueva propuesta ya tiene mucho a su favor.

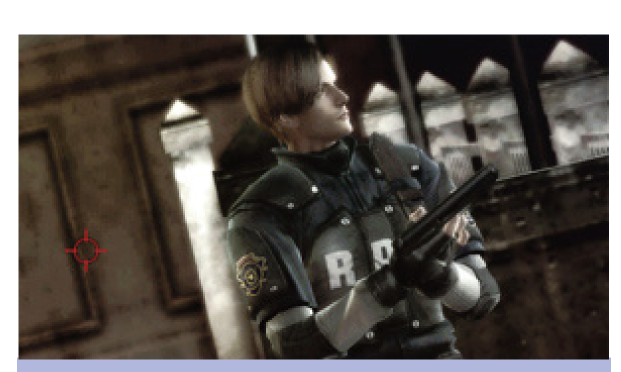
Desde esta nueva perspectiva, volveremos a ponernos en la piel de un jovencísimo policía recien escudillado cuyo nombre nos suena bastante: Leon S. Kennedy.

El juego recorrerá los momentos más emblemáticos de la entrega original, centrando su atención más en la acción que en el suspense (como corresponde a un shooter pasillero), pero intentando mantener en todo momento la ambientación

El modo multijugador también se mantiene desde la anterior entrega. ¡Vicio en compañía!

característica de la saga. Con unos escenarios 3D copiados de los fondos prerenderizados con gran fidelidad.

Como principal novedad respecto al otro "Chronicles" cabe destacar el esmero puesto en los movimientos de la cámara: Ya no se limitará a seguir firmemente la perspectiva del protagonista. Incluirá giros cinematográficos (que nos permitiran ver a nuestro personaje en 3a persona mientras es atacado o acechado) y sacudidas que nos transmitan mas la tensión de los enfrentamientos. Graficamente también promete estar a la altura: Raro sería que no llegara a las metal alcanzadas por su predecesor.



Leon debe de ser bastante cenizo: Todo el incidente de Racoon City tiene lugar en su primer día de servicio. ¡Pobre pipiolo!

Valoración:

Capcom intenta compensar la poca originalidad respecto a lo ya visto con sensibles mejoras en la jugabilidad y la ambientación.
Para una saga como Resident Evil esto no es malo, pues ya se ha demostrado que la ambientación clásica vale mucho más que la innovación mal llevada.

Todo apunta a que Darkside Chronicles será una versión mejorada de Umbrella Chronicles, abarcando menos linea argumental, pero con mas esmero y (quizás) profundidad.

Si te interesa este juego y no jugaste en su día al Resident Evil 2 sería interesante que lo hicieras antes de echarle el diente a este, ya que será todo un desfile de "spoilers" de la versión clásica.

TEXTO: Miguel Arán



FIFA 10

Pequeños detalles que mejorar para seguir líder

FIFA 10 viene a mejorar los pequeños detalles que ensombrecían el resultado final de la excelente entrega del año pasado. Dicen que cuando algo funciona es mejor no tocarlo y en EA Sport ha decidido seguir el consejo.





Está a punto de salir la nueva entrega de FIFA, pero este año lo hace desde una posición muy diferente a la que ocupaba en los últimos años.
Con el fantástico FIFA 09 ha conseguido pasar de ser la alternativa del Pro a ser el referente absoluto en cuanto a juegos de Fútbol.

FIFA 09 no solo destacó por sus amplísimas posibilidades en cuanto a gestión de plantillas y modos de juegos, sino que también destacó en su apuesta por el fútbol simulación.

Esta versión de FIFA 10 está programada desde el respeto a la versión del 2009 de FIFA, versión que intentarán depurar y mejorar al máximo.

La primera característica que han utilizado los desarrolladores para conseguir que FIFA 10 supere a su antecesor es el Feedback con los jugadores, algo que ya habían realizado en versiones anteriores y que este año ha sido una de las principales vías para encontrar los puntos que no funcionaban bien en FIFA 09.

Empecemos ha hablar de las características que serán mejoradas en esta nueva versión de









Los controles de balón serán mucho mas realistas, especialmente en los balones aéreos.

FIFA. Se ha eliminado el movimiento en 8 direcciones para pasar a movimiento e 360º, por lo que el control del jugador será mucho mas libre e intuitivo. Se ha tratado de depurar al máximo los famosos pasacalles y se ha realizado una reestructuración de los controles de balón, especialmente los controles aéreos.

Por otro lado, las características de los jugadores estarán especialmente diferenciadas en el juego, siendo algunos mejores rematadores de cabeza, otros mas rápidos, etc. según se correspondan con la realidad.

Otro de los puntos peor optimizados en anteriores versiones de FIFA eran los porteros, jugadores que serán mucho mas coherentes y seguros en esta nueva edición.

La ejecución de los regates también se ha simplificado para que estén accesibles a todo tipo de jugadores y la física del balón se mejorará muchísimo, pareciendo ahora ligeramente mas pesado.

Poco nos queda ya, para comprobar si FIFA 10 cubre las expectativas.

Valoración:

La beta mostrada estaba en un estado muy verde de desarrollo, quedándonos sin comprobar gran parte de las promesas de mejora por parte de EA Sport. En cualquier caso, si las promesas se cumplen tendremos un juego muy cercano a FIFA 09 en lo técnico pero potenciando su sistema de juego y modos de juegos. En definitiva, FIFA 10 va camino de convertirse un año mas en el mejor simulador futbolístico del mercado.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+7

WII SPORTS RESORT

Bienvenidos a Isla Wuhu

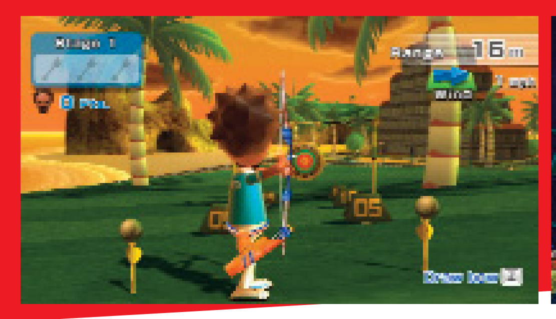
Nintendo ha lanzado su nuevo accesorio y viene acompañado de un nuevo conjunto de minijuegos deportivos que deben demostrar las cualidades del nuevo "cachivache" de la Wii

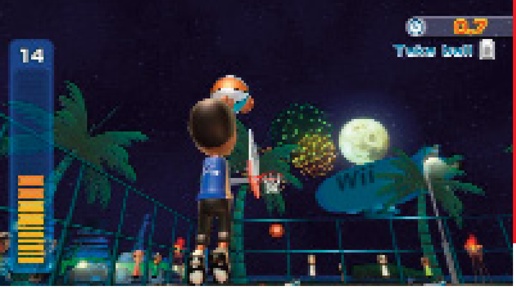
El verano suele ser época de lanzamiento de juegos frescos, sin más pretensiones que entretener a los jugadores de un modo sencillo y que generalmente esconden una forma fácil de hacer dinero por parte de las compañías. Este año llega Wii Sports Resort, la continuación del juego/demo que viene de regalo al comprar la Wii y que, a falta de nada mejor, tantas horas de diversión ha dado a los dueños de la sobremesa de Nintendo.

Wii Sports Resort merece un análisis más profundo que el resto de colecciones de minijuegos que han poblado el catálogo de la consola de Nintendo por diversos motivo. El primero de ellos es que viene acompañado (sí o sí) del Wii Motion Plus, el accesorio con el que el Wiimote se supone que hará lo que se suponía iba a hacer inicialmente (¿?), la segunda es que el juego viene firmado por la misma Nintendo y hay expectación en el mundillo por saber si, tras las críticas recibidas por su gestión de licencias y juegos de los últimos años, la gran N piensa cambiar de estrategia o mantendrá la línea actual.

Llegamos en un avión a Isla Wuhu y nos lanzamos en caída libre junto al resto de Miis que tengamos creados en la consola, un original comienzo de nuestras aventuras deportivas en la isla que Nintendo pretende se convierta en un personaje más de la casa. Una vez en tierra podemos seleccionar entre los distintos deportes que el juego pone a nuestra disposición y la variedad tanto en tipos como en calidad de los mismos es indudable. Al principio

Wii Sports Resort es francamente superior a su predecesor pero aún tiene deficiencias técnicas y jugables injustificables para un juego de Nintendo





dispondremos de un solo modo en cada uno de los deportes pero una vez vayamos jugando y superando retos se irán desbloqueando nuevos modos de cada uno de los deportes, que por cierto son doce:

Frisbee - ¿ deporte olímpico? deberemos lanzar el disco para que un simpático perro lo recoja, buena demo del WMP pero prescindible totalmente.

Motos acuáticas - perfecto control y muy divertido. Uno de los deportes destacados del juego.

Esquí acuático - extrañas modalidades, y en demasiadas ocasiones da la sensación de que el buen resultado depende más de la suerte más que del buen control del usuario.

Kendo - se trata de una lucha de espadas con el objetivo de derribar al adversario de una plataforma, espectacular como se ha implementado el control del Wii Motion Plus con movimientos 1:1 y muy divertido y jugable, la referencia desde este momento en control de la Wii.

Deportes aereos - paracaidismo y vuelos acrobáticos, divertidos pero sin alcanzar el nivel de los mejores minijuegos.

Canoa - diversas pruebas en de piragüismo que se benefician del control de WMP, buenas sin más.

Tiro con arco - fácil de jugar, difícil de dominar, es una de las pruebas en las que se aprecia mejor la mejora de control que supone el nuevo accesorio de Nintendo.

Ciclismo - extraña adaptación del control al minijuego pero divertido sin más.

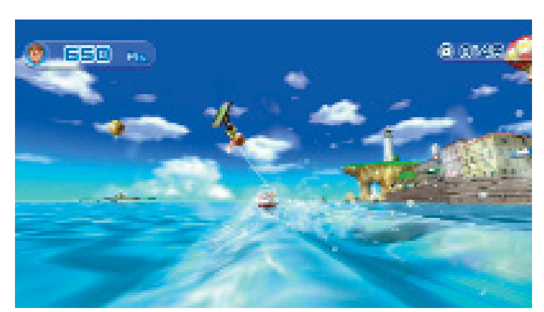
Tenis de mesa - espectacular, si eres aficionado al ping pong esta prueba por sí sola justificará la compra del juego, gran implementación del control y excelente curva de aprendizaje/dificultad en otro de los minijuegos que sobresalen en el título.

Baloncesto - concurso de triples y 3 contra 3 en un deporte de relleno que si no se hubiese incluido tampoco pasaría nada.

Bolos - ¿alguien recuerda el primer Wii Sports? más de lo mismo.

Golf - no será sin duda este el juego definitivo de golf con Wii Motion Plus, demasiado sencillo como para sacar un buen rendimiento del accesorio.

El número de deportes ha crecido respecto a la primera edición así como la variedad de los mismos y los modos de juego en cada uno de ellos así que el número de horas de juego que promete este Wii Sports Resort es muy superior al que podría ofrecer su predecesor. Nintendo sigue sin contemplar la posibilidad de juego online, lo cual hubiese dado



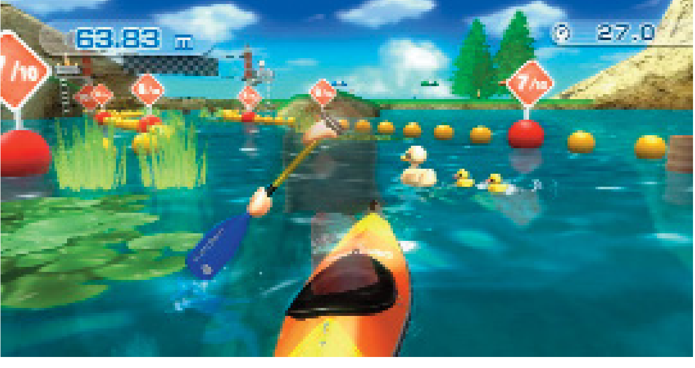


El número de deportes ha crecido respecto a la primera edición así como la variedad de los mismos y los modos de juego en cada uno de ellos pero ... ¿para cuando la posibilidad de juego online?









al título un enfoque y un número de posibilidades mucho mayor.

A nivel técnico el juego mejora al anterior y a la mayoría de las recopilaciones de minijuegos pero no como para sobresalir ni siquiera en la mediocridad técnica de la Wii. Está claro que es un juego que no apuesta por gráficos y sonidos realistas como principal reclamo pero esto no debe ocultar que la consola de Nintendo puede y debe mover mejores gráficos, conseguir animaciones más fluidas y variadas, mostrar efectos de agua y partículas más espectaculares, ... en resumen todo lo que se debe pedir a un juego de una consola de última generación y aunque la Wii no haya apostado por el despunte tecnológico hay juegos en la misma consola (algunos de la propia Nintendo) que dejan atrás a este Wii Sports Resort a nivel técnico. Los personajes son los famosos Miis ataviados para la práctica de los diferentes deportes, un rediseño de los mismos con un mayor detalle no vendría mal.

Los escenarios son abiertos y grandes en algunos casos pero planos y carentes de detalle. Si Nintendo quiere convertir a la isla Wuhu en un personaje más dentro de su particular mundo (ya aparición en el modo carrera de WiiFit) debe darle una mayor personalidad y podría ponerse como ejemplo algunos circuitos de Mario Kart que tienen mucho mayor carisma que la isla.

A nivel sonoro ocurre un poco lo mismo que en el aspecto gráfico, todo está correcto y no desentona pero tampoco destaca en nada, las melodías son demasiado sencillas y en muchos casos repetitivas, los efectos comienzan siendo divertidos pero terminan cansando al jugador ya

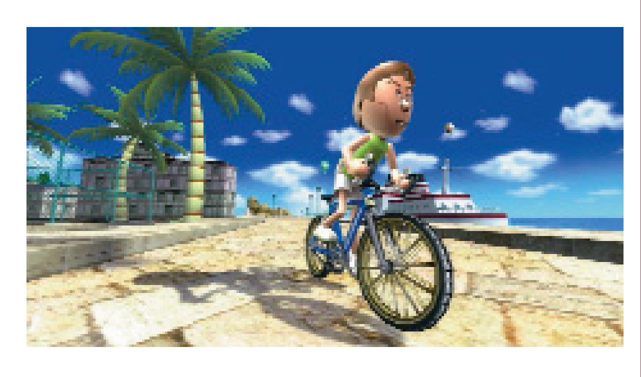


que su variedad es mínima e incluso se repiten en diferentes deportes que poco tienen que ver.

Se nota que la apuesta del título es la jugabilidad y

Wii Sports Resort ha batido records de ventas en su primera semana en Japón, EEUU y Gran Bretaña

es ahí donde se ha echado el resto, desde los menús y opciones de cada uno de los juegos hasta los tutoriales y videos demo de funcionamiento se han creado o modificado pensando en el jugador. No debemos olvidar que este es el primer juego de Nintendo que se lanza con compatibilidad para el Wii Motion Plus y puede servir de evaluación del mismo. El resultado podría ser un “Progresa adecuadamente”, en algunos minijuegos (Kendo y tenis de mesa) la respuesta del mando con el WMP instalado es increíble con una captura de movimientos prácticamente 1:1 lo cual nos llena de optimismo frente a un uso parecido en juegos que puedan aparecer en un futuro próximo; en otros juegos (la mayoría de hecho) la optimización que supone el nuevo accesorio de Nintendo no se aprecia prácticamente y da la sensación de que se podría jugar a ellos con el Wiimote sin ningún otro aparato. A destacar la excesiva frecuencia con la que el Wii Motion Plus se descalibra teniendo que recalibrarlo dejándolo unos segundos en una superficie plana.



Conclusiones:

Extraña sensación la que deja este juego, optimismo ante las posibilidades que ofrece el WMP, pero este Wii Sports Resort debería mejorar demasiadas cosas para poderse considerar un juego para pasar a la historia.

Alternativas:

Con todos sus defectos es mucho mejor que Wii Sports y el resto de colecciones de minijuegos de la Wii.

Positivo:

- Un mayor número y variedad de deportes que en el juego anterior.
- Las buenas sensaciones que deja el Wii Motion Plus en determinadas pruebas.

Negativo:

- ¿Para cuando el online?
- A nivel técnico solo cumple.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	58
sonido	66
jugabilidad	84
duración	68
total	71

Una segunda opinión:

Una vez rota la magia de la novedad que supuso el primer juego, esta segunda parte viene a convertirse en otra "demo técnica", aunque esta vez para demostrar la teórica evolución que supone Motion Plus. Es un juego más completo que el primero, pero al igual que aquel, carece de la personalidad y profundidad suficiente como para ser algo más que el nuevo juego estrella de la reunión social de turno.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800MP/9,99€ · **edad:**+18

Call of Duty: WaW Map Pack 3

Continúa la horda de zombies nazis

Treyarch lanza el tercer y último pack de mapas para World at War, todo un superventas tanto en formato físico como contenido descargable. Cuatro nuevos mapas que aumentarán las horas de juego.

Desde el pasado 6 de agosto está disponible para descargar el tercer pack de mapas para Call of Duty: World at War, la última entrega de la saga desarrollada por Treyarch y que está cosechando un gran éxito tanto en las ventas como en las descargas de estos paquetes de mapas. El precio es el habitual 800 Microsoft Points en Xbox Live y 9,99€ en PlayStation Network. Este tercer pack de mapas que también llegará a PC junto con un parche, y añade tres mapas para los modos multijugador (Batería, Revolución y Breach) y uno para el modo Zombies nazis (Der Riese).

Batería está ambientado en una estación marítima donde se enfrenta el ejército imperial de Japón con el ejército norteamericano. Es un mapa abierto en su gran mayoría, aunque cuenta con zonas cubiertas como pasillos, comedores o pequeñas salas con radares. Esta base está dotada de cañones en cada uno de sus extremos y está semiderruída. Al contar con grandes zonas al aire libre es ideal para lanzar ataques de artillería. Se adapta muy bien a todos los tipos de juego pero no a todas las clases, como los francotiradores, que sólo podrán aprovechar una pequeña plataforma elevada para observar parte del mapa.

En Revolución se enfrentan las tropas rusas con las alemanas en una zona comercial arrasada por las bombas. Todos los edificios están comunicados con el que está junto a ellos mediante pasarelas, ideales para colocar

Los tres mapas son escenario abiertos, perfectos para lanzar ataques de artilleria y sumar muertes para llamar a los perros.



minas o explosivos remotos. La mayoría de construcciones cuentan con amplias ventanas con objetos para cubrirse, como cajas o maniquíes, un buen lugar para francotiradores y para colar alguna granada.

Breach está localizado en el centro de Berlín, lugar de la caída del régimen alemán y donde rusos y alemanes se volvieron a ver las caras. Es el mapa con escenarios más abiertos de los tres y el más grande. Todo el centro del mapa está al descubierto y cuenta con pocos sitios para cubrirse del fuego enemigo, como fuentes, coches y pequeños muros. El resto de edificios son perfectos para colocar minas debido a la cantidad de escombros que presentan y a lo oscuro del entorno. Nos encontraremos antiguas carnicerías, bares y bibliotecas, casas con guardillas donde escondernos. Es un mapa perfecto para los ataques de artillería.

Der Riese

El lugar donde se crearon los zombies nazis y el lugar donde puede que esto acabe, si sobrevivimos. Deberemos tapiar las zonas de donde emergen los zombies para ganar punos y así comprar más armamento. Podemos usar estos puntos para acceder a otros zonas del mapa y activar los diversos artefactos presentes para acabar con la horda zombie.

Breach es el escenario más amplio ambientado en el último escenario del juego, Berlín, lugar donde termina el régimen nazi.

Conclusiones:

Un buen precio para un contenido descargable que aumentará notablemente las horas de juego que ya de por si aporta World at War.

Alternativas:

Los últimos mapas de Killzone 2 son una buena alternativa, así como los incombustibles Halo 3 y Call of Duty 4: Modern Warfare.

Positivo:

- Ofrece diversión
- Buen precio

Negativo:

- Que sea el último pack de mapas

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	90
duración	90
total	**85**

Una segunda opinión:

Compra obligada para los que disfrutan de los FPS online. Cuatro nuevos mapas para disfrutar de un gran modo multijugador y matar zombies nazis con los amigos. Aunque sea el último paquete de mapas no hay que olvidar dentro de unos meses llegará Modern Warfare 2.

Gonzalo Mauleón

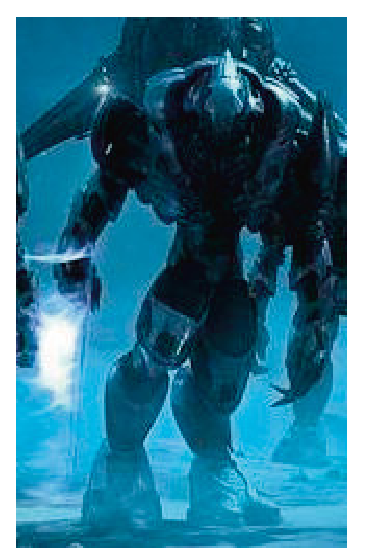


desarrolla: robot entertainment · distribuidor: microsoft · género: rts · texto/voces: castellano · pvp: 800MP · edad:+18

Halo Wars: Batallas Históricas

Nuevos escenarios para un buen RTS

El pasado mes de julio Halo Wars recibió su segundo contenido descargable para su modo multijugador. Robot Entertainment, formada por miembros de la antigua Ensemble Studios, son los encargados de desarrollarlo.



Empezamos hablando de Tierras Baldías, una zona boscosa habitada por los Flood que controlan varias bases a mitad de camino entre la UNSC y los Covenant. A diferencia del resto de mapas, en éste te mueves por pasillos formados por las montañas que lo rodean, por lo que no habrá otra forma de llegar a la base Covenant que no sea este camino prefijado. A lo largo del mapa encontraremos varios elementos Forerunner, como dos reactores y una espiral de curación, donde todas las unidades llenan su barra de salud. Es un mapa diseñado para el combate 1vs1.

Río de sangre es otro de los mapas disponibles. Se trata de un mapa llano divido por un río que atraviesa todo el mapa. Para atravesar el río deberemos utilizar uno de los dos puentes disponibles. Estos puentes suelen convertirse en los puntos calientes del mapa, ya que muy cerca de ellos podemos encontrar reacto-

Robot Entertainment es quien se encarga de este DLC para Halo Wars. Desconocemos habrá más contenido para el RTS del universo Halo.

res y bases para colocar vigilantes. Es un buen escenario para los vehículos, en especial para los tanques, ya que pueden usarse para bloquear los puentes. En este mapa se podrán jugar 1vs1.

El foso es un mapa diseñado para el combate 2vs2. En el centro del mapa se encuentra una elevación terrenal que obliga a enviar a las tropas de a pie por los laterales, produciendo un baño de sangre, ya que ahí podemos encontrar nuevos reactores Forerunner y elevadores de suministros Forerunner, que producen cajas de suministros infinitas. Para superar la elevación de la que hablamos lo mejor será usar las unidades aéreas y colocar vehículos anti-aéreos para contrarrestar los ataques enemigos.

Barranco glacial es el último mapa disponible. Está pensado para el combate 3vs3, pero se puede jugar perfectamente un 2vs2 o 1vs1. La principal característica del mapa es la montaña que divide el mapa en dos partes, dejando un pequeño hueco para cruzar al otro lado. Nos encontraremos con dos fábricas de centinelas y algunas puertas virtuales que pueden decantar la victoria para el bando que las controle. Es un mapa similar a Rio de sangre en el planteamiento, pero esta vez más directo.

Este nuevo contenido descargable añade 100 puntos al Gamescore total del juego y a nuestra Gamertag si conseguimos sacar los cuatro logros que contiene. Cuatro mapas que aumentan las horas de juego tanto en modo Refiega contra la IA como en el multijugador contra otro jugador.





Conclusiones:

Es bueno saber que no han abandonado la primera incursión del universo Halo en otro género como la estratégia, pero quizás el precio de los contenidos descargables lanzados hasta la fecha resulten caros para el contenido que aportan.

Alternativas:

Universo en Guerra, Comand and Conquer 3: Tiberium Wars y Red Alert. Otra opción es el primer DLC lanzado para Halo Wars.

Positivo:

- Amplio número de mapas
- Se complementa con el primer DLC

Negativo:

- Precio algo elevado
- Poca innovación

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	80
duración	60
total	**65**

Una segunda opinión:

Recomendado exclusivamente a los que exprimen el modo on-line del juego, que son quienes más aprovecharán un pack que se antoja caro.

Jose Luis Parreño



desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200MP · **edad:**+18

Gears of War 2: Dark Corners

Marcus y Dom en modo sigilo

Tras vender más de 5 millones de copias una de las franquicias más importantes de la consola de Microsoft recibe su primera expansión para el modo campaña, además de otros 7 mapas para sus modos online.

Dark Corners incluye una escena eliminada de Gears of War 2 que por alguna razón el equipo de Epic Games decidió no incluir en el disco. Una vez descargados los poco más de 700 megas que ocupa, este nuevo capítulo aparecerá como una opción más dentro del menú del juego con el nombre "Escena eliminada". Como se trata de contenido adicional que no interfiere en el desarrollo de la campaña principal no ocupará ninguna casilla de guardado.

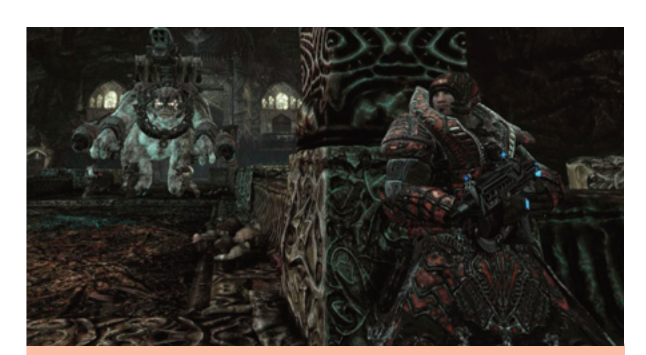
"Camino a la perdición" comienza con una introducción del diseñador del juego, Cliff Bleszinski, en la que explica las razones por las que no incluyeron este capítulo en el modo campaña. Esta nueva misión está situada poco antes de que el equipo Delta llegue al centro de la guarida Locust, donde se encuentra su objetivo. Antes de comenzar deberemos elegir de qué forma queremos completar la misión: en modo sigilo o entrando a tiros. Si elegimos entrar de forma cautelosa Marcus y Dom se vestirán con la indumentaria de los guardias Theron aniquilados en la misión previa. Tras ponernos nuestros nuevos trajes deberemos atravesar las diferentes salas sin ser detectados. Para ello deberemos pasar alejados de los diferentes tipos de Locust para que no detecten nuestro olor, si lo hacen saltaran todas las alarmas y deberemos enfrentarnos a ellos. En caso de que haya demasiados enemigos o zonas que no podamos atravesar debido a su presencia siempre habrá un camino

El precio es elevado para la duración de la campaña. Si no tienes ningún DLC tu mejor opción será adquirir el pack Al Fronts Collection



secundario. Superar la misión de esta forma provoca un contraste importante con el estilo del juego, pasamos de la acción pura y dura a una misión de infiltración que puede resultar aburrida y repetitiva, salvo al final, momento en el que nos veremos envueltos en un tiroteo. No nos llevará más de 20 minutos superarlo de esta forma. En cambio, si decidimos entrar a tiros no hará falta ser sigilosos, seguiremos el procedimiento habitual de la saga: fuego de cobertura y motosierra si se acercan demasiado; también podemos superarlo de forma cooperativa con un amigo. Los mapas online que incluye son: Carretera, Santuario, Máquina de guerra, Jardín de los padres, Estación intermedia, Monumento y Ningún lugar. Destacamos el mapa Ningún Lugar, localizado en medio de un desierto y con unos pocos edificios derruidos. Podremos subir a la azotea de uno de ellos y defender nuestra posición con las armas disponibles.

El precio de Dark Corners es de 1200 MP, caro para la duración de la campaña. Otra opción es adquirir el pack All Fronts Collection, que reúne el contenido de Dark Corners y los packs de mapas Flashback, Combustible y Snowblind por 1600 MP, un pack más interesante por contenido y precio.



Si optamos por la infiltración deberemos pasar alejados de todos los Locust para que no detecten nuestro olor, sino habrá que liarse a tiros

Conclusiones:

Después de jugarlo está claro por qué no incluyeron está misión en el disco, Gears of War es una saga de acción donde no tiene sentido pasar desapercibido, pues restará diversión.

Alternativas:

Killzone 2 y sus packs de mapas son una buena alternativa, otra gran opción más similar a este título es Resistance 2 para PlayStation 3.

Positivo:

- Elegir la forma de completar la misión
- Aumenta la experiencia de juego

Negativo:

- Precio elevado
- Muy corto

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	95
sonido	90
jugabilidad	90
duración	60
total	85

Una segunda opinión:

Para todos los que siguen jugando a Gears of War 2 y para los que dejaron de hacerlo Dark Corners y All Fronts Collection son dos buenas opciones para seguir haciéndolo o retormarlo. El divertido modo Horda hará que volvamos a pasar varias horas jugando simultáneamente con otros cuatro amigos en nuevos mapas.

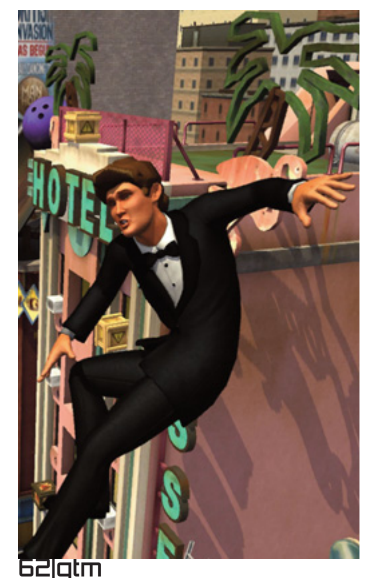
Gonzalo Mauleón

desarrolla: idol minds · **distribuidor:** sony · **género:** puzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+16

PAIN

Tan absurdo como divertido

Uno de los juegos con más éxito de la Playstation Network llega ahora a las tiendas en formato físico en el que se incluyen un buen número de los contenidos descargables de la tienda de Sony y algunas novedades



PAIN es un juego que llegó sin hacer mucho ruido a Playstation Network hace ya algunos meses, desde entonces ha sido uno de los juegos más rentables de la plataforma y ha recibido semana a semana una gran cantidad de contenidos descargables (algunos gratuitos): nuevos personajes, decorados y modos de juego.

El objetivo del juego no puede ser más absurdo y sencillo a la vez, manejamos a un personaje que ayudado por una especie de tirachinas gigante debe alcanzar determinados objetivos o lograr destrozos en su "vuelo" por un valor en puntos superior al prefijado para superar la fase.

Con un concepto tan sencillo los chicos de Idol Games han creado un juego que no pasará a la historia del videojuego pero es perfecto para jugar 10 minutos y mejor aún con unos amigos. Técnicamente el juego cumple sin

Algunos personajes conocidos como Daxter o Buzz están incluidos en el juego, otros como David Hasselhoff se mantienen como contenido descargable



más, unos gráficos correctos con un gran sentido del humor, unas animaciones que nos harán reir en multiples ocasiones, un excelente motor físico que exagera ligeramente los vuelos y golpes dotando al juego de una mayor espectacularidad, unos efectos sonoros y unas sintonías que acompañan en todo momento el desarrollo del juego, ... ningún aspecto destaca pero tampoco ninguno falla para un juego con las aspiraciones de este PAIN.

Es a nivel jugable donde el juego de Idol Games destaca, el control es adecuado y permite un manejo sencillo pero al mismo tiempo potente del lanzamiento y el vuelo del personaje (el juego incluye 15 diferentes), el tutorial explica perfectamente las diferentes posibilidades del juego y la curva de aprendizaje y dificultad está totalmente equilibrada con pruebas y niveles bastante complicadas una vez avanzado el juego. En la versión BR se han incluido la mayoria de los -animados y llenos de detalles -decorados que han ido apareciendo como descargables en la PS Network y todos los modos de juego (Dardos Pain, !Payaso va!, Algarabía explosiva, ...). Se han escuchado las peticiones de los jugadores y al fin podremos jugar a algunos de los modos en multijugador online con hasta tres amigos.

basta con buscar PAIN en youtube para comprobar la cantidad de jugadores enganchados a este sencillo pero divertido juego

Conclusiones:

Un juego complicado de catalogar pero sencillo y divertido de jugar, no pasará a la historia pero si puede hacerte pasar buenas ratos frente a tus PS3

Alternativas:

Complicado encontrar ningún juego parecido a este PAIN, lo más próximo pueden ser los escenarios de choque de los Burnout.

Positivo:

- *Muy divertido*
- *Un gran motor físico*
- *Precio reducido*

Negativo:

- *Justo técnicamente*
- *Una instalación en HD excesiva para un juego en BluRay*

TEXTO: JOSE BARBERÁN

gráficos	62
sonido	59
jugabilidad	82
duración	68
total	**64**

Una segunda opinión:

PAIN es el claro ejemplo de juego arcade tremendamente divertido y sencillo a la vez.

Jose Luis Parreño

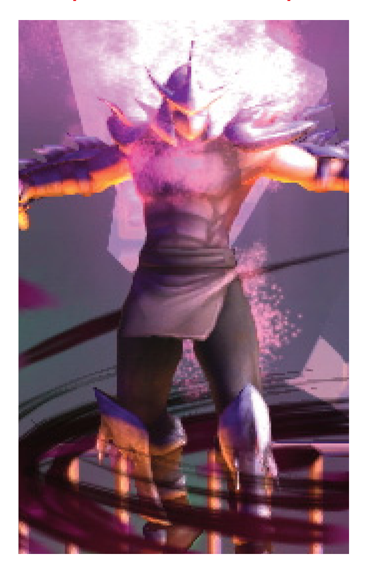


desarrolla: mirage studios · distribuidor: ubisoft · género: lucha · texto/voces: castellano · pvp: 800ms/9,95€ · edad:+7

TMNT TURTLES IN TIME

Lobotomizando un clásico

Un Turtles in Time, aquél maravilloso clásico de las recreativas y transportado con un rotundo éxito a SNES, relanzado aprovechando las posibilidades que ofrecen las máquinas de nueva generación. Suena bien, ¿no?



Lamentablemente en el concepto muere toda esperanza de encontrar algo vagamente superior al original. Turtles in Time representa por sí solo una regla de oro que no necesita ser escrita: Si no eres capaz de mejorarlo, no lo toques.

Gráficamente resulton, musicalmente cumplidor, y deficiente en apartados como el jugable. Y sobre todo, muy corto para lo que vale. Con ésto podríamos acabar el análisis y lamentablemente estaría ya todo dicho sobre el juego.

Turtles in Time presenta un lavado de cara bastante profundo. Los viejos sprites de antaño han dado paso a unos aceptables modelados tridimensionales que se mueven en un escenario de scroll horizontal que pierde espacio respecto al original. Es más bonito, sí. Pero tambien es mucho más angóstico, y como veremos más adelante, un serio problema.

El juego es un hack and slash clásico. Un mata-mata de "los de

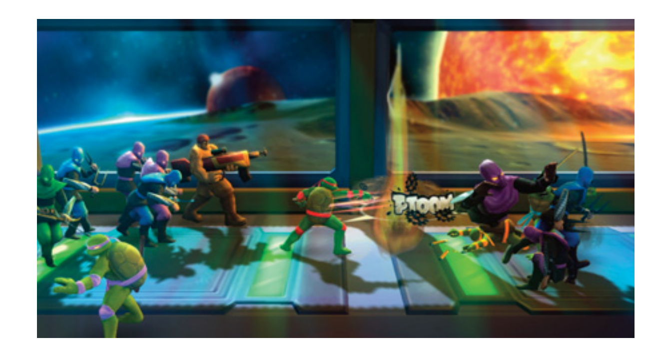
Jugarlo online es su mayor desafío. Preparaos para sentir el caós en estado puro. La mayoría de las veces ni sabréis donde estáis.

toda la vida". En el deberemos abrirnos paso siempre hacia adelante eliminando cuanto enemigo se cruce en nuestro camino. Un camino que va a desembocar en un final boss cuyo mayor reto reside en aprenderse sus cuatro rutinas de ataque. No tiene mayor misterio. Incluso para simplificarlo a su mínima expresión, nos valdremos unicamente de tres botones: ataque rápido, ataque poderoso y salto. Ni siquiera ha sido habilitado un botón de bloqueo.

No hay un reto a superar en todo el juego, puesto que aunque los enemigos realmente sean numerosos, da lo mismo que nos maten como que no. Las continuaciones son infinitas y siempre desde el último sitio donde perdimos nuestra última vida. Por ello más que probablemente acabaremos el título en menos de 40 minutos aún en los niveles más altos, convirtiendo la sucesión de niveles en un simple paseo rutinario.

El juego es sencillo en modo solitario. Pero es de los pocos en los que el modo cooperativo le hace un flaco favor. Aún mantiene el tipo jugándolo en local (y de hecho la diversión que esconde en una pachanga entre amigos recordando viejos tiempos, es lo único que lo salva del suspenso). Pero los constantes petardeos y las situaciones absurdas de teletransporte, unido a los angostos pasillos por los que transcurre el juego, hacen que el jugarlo online sea una verdadera prueba contra la paciencia del jugador.

En muchos momentos os limitaréis a pulsar ataque, puesto que no hay forma de saber donde estás.





Conclusiones:

No es un título acorde a la calidad de los últimos lanzamientos. Sólo aptos para nostálgicos y avisándoles de antemano lo que realmente es el juego: Un restiling caótico de aquel maravilloso clásico arcade.

Alternativas:

Cualquier Hack and Slash de medio pelo va a ser una mejor alternativa a lo que aquí nos encontramos. Si buscas algo parecido al original, ve directamente a por el original.

Positivo:

- *Modelados justitos*
- *Risas con los amigos*

Negativo:

- *Muy, muy, muy corto*
- *Caótico online*

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	45
duración	30
total	50

Una segunda opinión:

Realmente es un juego caro para lo que llega a ofrecer. No llega a la altura de lo que se podría esperar de un juego que está inspirado en un juego tan bueno y que tantas horas nos robó en la infancia como es el original. Su duración es incomprensiblemente escasa para los tiempos que corren. Y su peculiar jugabilidad solamente contentará a los menos hábiles y a los que quieran pasar 10 minutos jugando sin más complicaciones.

Jose Luis Parreño





desarrolla: 49games · **distribuidor:** Koch Media · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+3

Summer Athletics 2009

El mundial de Berlín en tus manos

Llega Summer Athletics coincidiendo con los mundiales de atletismo. Es hora de batir nuestro record.



Con motivo del mundial de atletismo de Berlin llega al mercado Summer Athletics 2009, llega la revisión de la saga Summer Athletics. Como su nombre indica, es un juego de atletismo con el que podremos competir en muchas de las modalidades que podemos ver en la televisión estos días.

La mecánica del juego es la misma que en los juegos de atletismo (o basados en los juegos olímpicos) desde que mi memoria alcanza con Track & Field en NES. Dependiendo de la prueba, tendremos que machacar botones rápidamente, girar el analógico o pulsar con precisión un botón. ¡O combinar todas! Esta mecánica siempre ha funcionado bien, ¿Y por qué no iba a hacerlo ahora? Cierto es que Summer Athletics 2009 no aporta nada nuevo al género. Sin embargo, los consumidores de juegos de este género saben lo que van a encontrar de antemano.

Encontraremos un total de 8 disciplinas, la mayoría con distin-

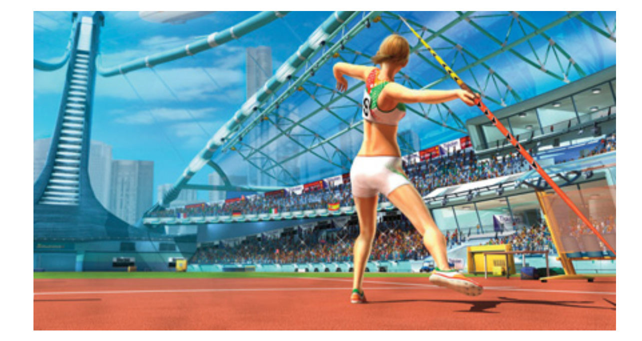
Summer Athletics 2009 es bastante similar a su anterior entrega, y a cualquier juego de atletismo. Sin embargo, es un título divertido y de bajo precio.

tas modalidades: Natación (braza, espalda, mariposa, libre y relevos), carrera (sprint de 100m, 200m, 400m, 110m vallas y relevos, y media distancia de 800m y 1500m), salto de trampolín (especialmente divertido), salto (altura, pértiga, longitud y triple salto), lanzamiento (peso, disco, martillo y jabalina), tiro con arco (a varias distancias), ciclismo (sólo y por equipos) y tiro al plato (en modalidad americana e internacional). En este sentido no se queda corto.

Summer Athletics 2009 no destaca en especial por ninguno de sus apartados. Técnicamente es bastante flojo, la jugabilidad es la de siempre y el doblaje, pese a ser en español, no añade pasión alguna a la competición. Sin embargo, es un juego divertido, tanto si lo juegas sólo como en compañía, con la posibilidad de hasta 4 jugadores en una misma consola. El juego no incluye modalidades on-line. Si lo jugamos sólo tendremos la posibilidad de crear nuestro deportista multidisciplinar y hacerlo participar en distintos campeonatos. A medida que juguemos con él, podremos mejorar sus habilidades para ganar campeonatos más difíciles.

Otra pega que podemos encontrar es la ausencia de licencias de deportistas reales. Sin embargo, tendremos un editor que nos permitirá crear el personaje a nuestro antojo.

En resumidas cuentas, Summer Athletics es un juego que pese a no destacar en ninguno de sus aspectos, logra su objetivo: divertirnos.





Conclusiones:

Summer Athletics nos trae la misma fórmula vista durante muchos años en los juegos de atletismo. No destaca en nada en especial, pero se trata de un título divertido y con un precio adecuado.

Alternativas:

Como alternativas, en Wii encontramos Mario y Sonic en los juegos olímpicos. En Xbox 360 y PC tenemos la entrega del año pasado.

Positivo:

- *Su precio reducido*

Negativo:

- *Técnicamente pobre*
- *Muy parecido a su entrega anterior*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	30
sonido	65
jugabilidad	65
duración	70
total	65

Una segunda opinión:

Summer Athletics 2009 es el clásico juego de atletismo. Es entretenido, pero no deja de ser lo mismo de siempre.

Ismael Ordás



desarrolla: lucasarts · **distribuidor:** lucasarts · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 8,99 €/800 MS · **edad:**+7

SECRET OF MONKEY ISLAND

Special Edition (remake)

Lo "clásico" está de moda y Lucasarts lo aprovecha de la mejor manera posible, con un remake de uno de sus mejores juegos y una de las mejores aventuras gráficas de la historia del videojuego

Cualquier desarrolladora que se enfrente al reto del "remake" de un clásico -como el que nos ocupa- debe afrontarlo con talento y cariño, talento para hacer bien las cosas y cariño para respetar y mantener todo lo bueno que tiene el juego a "rehacer", sin caer en la tentación de aportes extraños que desvirtúen el resultado final. Estamos ante una reedición correctamente realizada pero sobre todo que respeta al máximo el Monkey Island aparecido allá por 1990 hasta el punto de que en cualquier punto del juego podemos pasar a la versión "clásica" del juego con sus característicos y maravillosos pixels.

Para quien no conozca el juego original se trata de una aventura gráfica de LucasArts en la que tomaremos el papel de un joven aspirante a pirata, Guybrush Threepwood, que deberá enfrentarse al temible pirata LeChuck y conquistar el corazón de la bella gobernadora de la isla Mêlée, Elaine Marley. El desarrollo del juego se mantiene intacto y a pesar de los años sigue siendo fresco y divertido, todo un ejemplo de como se debe llevar el guión y la trama de un videojuego con continuos giros y cambios pero sin perder en ningún momento la línea argumental y sobre todo el ritmo.

A nivel jugable las únicas diferencias respecto al original son la aparición de un nuevo interface en la versión remake y la incorporación de un sistema de ayudas que si bien puede ayudar a resolver un puzle en el que estemos atascados, elimina la gracia principal del juego de probar y probar

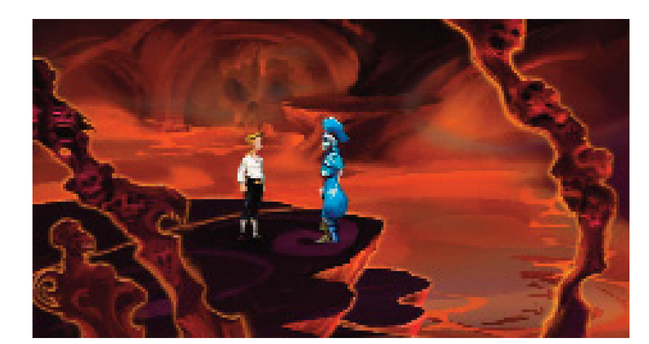
Una gran historia con un divertido y perfecto guión y desarrollo, gráficos de excelente calidad y una banda sonora que pasará a la historia

hasta que diésemos con la solución, está claro que no es obligatorio utilizarlo pero será irresistible no hacerlo ante la dificultad de algunos puzles.

Los gráficos se han redibujado totalmente en alta definición y aunque en un principio puedan parecer que desentonan con los del juego original con un estilo excesivamente estilizado y serio, una vez te acostumbras al cambio hay que reconocer que se han realizado con buen gusto y manteniendo el espíritu del juego. Las animaciones pueden parecer al principio forzadas y toscas pero se han realizado así para mantener el juego lo más parecido posible al original. Visualmente ha quedado en un perfecto punto de equilibrio entre lo clásico y los gráficos que se pueden pedir a un juego actual.

La banda sonora sigue siendo deliciosa y perfectamente adaptada a cada fase del juego, se ha regrabado en una excelente calidad y luce como lo hacía hace casi 20 años. Se han incluido voces en inglés con los actores que se encargaron del doblaje de The Curse of Monkey Island, cumple aunque dista mucho de ser perfecto y ni siquiera está a la altura del resto del juego. En los países de habla castellana nos tendremos que conformar con los textos en nuestro idioma ya que no se ha doblado, ni siquiera tendremos la posibilidad de jugar en el modo clásico en nuestro idioma ya que incomprensiblemente al pasar a este modo los textos cambian a inglés sin posibilidad de cambio.

Un muy buen remake de un gran juego clásico.





Conclusiones:

Con una "materia prima" excelente y un muy buen trabajo se ha conseguido un gran remake, si jugaste al clásico no hace falta que te recomendemos el juego, si no lo jugaste es tu oportunidad.

Alternativas:

Ya no se hacen aventuras gráficas como las de antes... Si quieres jugar a algo parecido tienes que recurrir a los clásicos del genero.

Positivo:

- Mantiene el espiritú del clásico
- Excelente banda sonora
- Un guión y desarrollo como ya no se hacen

Negativo:

- No poder jugar al clásico en español
- El sistema de pistas incluido

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	92
jugabilidad	80
duración	80
total	83

Una segunda opinión:

Un casi perfecto remake de un clásico.Captura lo mejor del juego original, mientras que se beneficia enormemente de los nuevos gráficos y sonido.

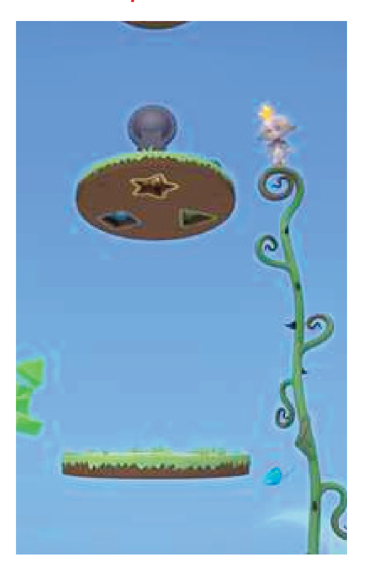
metacritic

desarrolla: spidermonk · **distribuidor:** south peak · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:**+3

ROOGOO ATTACK!

¿Encajamos?

Roogoo Attack! intenta acercarse al público infantil con un concepto de juego sencillo y una mecánica bastante simple. Dos botones es más que suficiente para disfrutar de este título



Desde que el tiempo es tiempo, muchos han intentado dar una vuelta de tuerca al concepto puzzle patentado por Tetris. Piezas de colores que llueven del cielo y que debemos encajar de determinada forma para poder "eliminarlas" y poder así pasar de nivel. Una fórmula que han copiado juegos que luego han tenido mayor o menor éxito como Hexic, Zuma, Bejewelered o Columns. Roogoo Attack! es el enésimo plagio de esta fórmula y que hace de DS su campo de batalla.

El reto que nos plantea el juego es simple. Quien haya jugado de pequeño con uno de esos clásicos juegos de encajar formas, lo va a entender enseguida. En Roogoo Attack! nos caen una serie de figuras de formas claras (circulos, cubos, triángulos, estrellas, corazones...) que debemos hacer encajar en una serie de plataformas para que puedan llegar al final del recorrido y así desaparecer.

Las plataformas agujereadas son el plato central del juego, aúnque entre medias se crucen fases bonus de caída libre. Esconde más de 100 niveles

Muy básico en su concepto y también en su jugabilidad, ya que únicamente necesitaremos usar los botones superiores para poder girar la plataforma y que de ésta manera las piezas puedan proseguir su camino.

Un proceso que repetiremos a lo largo de los más de 100 niveles que esconde el juego, y que aúnque no presente ningún reto a los jugadores más avanzados, a buen seguro va a tener entretenidos a los más pequeños de la casa.

Pero siendo justos, el juego intenta al menos ofrecer un "algo" que lo intente diferenciar del resto de puzzles que proliferan en la plataforma. Y es por ello que los niveles intentan relatar una historia. Al menos de ésta manera consigue ofrecer un aliciente que invita a seguir adelante intentando descubrir que es lo que vendrá depués. Aúnque lo que viene después sea otro puzzle exactamente igual al anterior. O en el mejor de los casos, una fase bonus en las que en un descenso kamikaze, deberemos recoger una serie de piezas antes de llegar a meta. Al menos le aporta algo de variedad.

Aúnque es un producto orientado a todo el mundo, es indudable que su puesta en escena aboga por un público infantil. Muy infantil, de hecho. Los colores pastel que impregnan cada nivel, apostando por un más que evidente trabajo cromático en detrimento de uno mayor en cuanto a diseño, deja bien a las claras que es un producto que quiere entrar por los ojos.

Y bien que hace apostando por ello... dado que sonoramente no es ni mucho menos un producto exquisito. Las melodías, machaconas y repetitivas hasta la saciedad a buen seguro acabarán amartilleando las pobres cabezas de los tiernos infantes. No sería una pega si ésta fuera al menos armoniosa y acorde a la situación planteada en pantalla. Pero no. No acaba de encajar en ningún lado y en poco tiempo hará que quitéis el volumen a vuestra DS.



Conclusiones:

Un producto dirigido a los más pequeños dado su perfil bajo de dificultad. Su ajustado precio es un aliciente para tener en casa un juego con el que los peques van a estar más que entretenidos y a buen seguro lo disfrutarán.

Alternativas:

Tetris DS sigue siendo la referencia en cuanto a este tipo de puzzles en la portátil de Nintendo. Además, la posibilidad de poder jugar en modo versus online alarga su vida hasta el infinito.

Positivo:

- *Sencillo para los peques*
- *Un fantástico precio para lo que trae*

Negativo:

- *Demasiado simple para adultos*
- *El sonido no pega*

TEXTO: PEDRO SÁNCHEZ

gráficos	60
sonido	40
jugabilidad	70
duración	80
total	66

Una segunda opinión:

Roogoo Attack! es un fantástico juego de puzzles, aunque hay que tener muy claro hacia quien va orientado. A pesar de contar con una historia realmente estúpida, la cantidad de puzzles que trae va a tener amarrados a la DS durante mucho tiempo a sus poseedores. Un gran título con el que iniciar a los más pequeños en el mundo de las consolas en general, y en el género de los puzzles en particular.

Jose Luis Parreño

desarrolla: taito · distribuidor: square enix · género: puzle · texto/voces: castellano · pvp: 29,90 € · edad: +3

PUZZLE BOBBLE GALAXY

Bub y Bob vuelven a la portátil de Nintendo

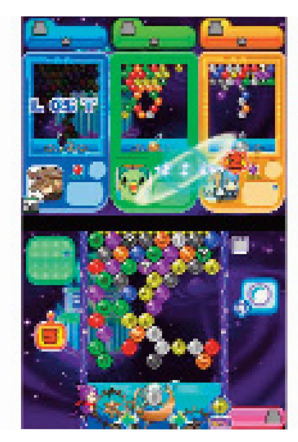
Los pequeños dinosaurios Bub y Bob vuelven a las consolas para salvar el universo de los planes de conquista del malvado Devilin, una justificación como otra cualquiera para jugar a un juego 100% adicción y diversión

Dentro del catálogo de Nintendo DS hay un interesante grupo de juegos que son revisiones de clásicos adaptados a la doble pantalla y control de la consola. Puzzle Bobble Galaxy viene a rellenar aún más este grupo con el planteamiento del Puzzle Bobble -Bust a Move- y un importante número de interesantes mejoras y novedades. Sirve de homenaje al juego ya que hace 20 años que apareció el primer Bubble Bobble.

La historia en un juego de este tipo no es lo más importante y en este caso esto no cambia: Un malvado, Devilin, está tramando un plan para conquistar la galaxia y nosotros tomaremos el papel de los pequeños dinosaurios Bub y Bob para impedírselo, para ello deberemos viajar por un gran número de lejanos planetas de la galaxia para reunir Burbujas Cósmicas que son la clave para impedir que Devilin siga adelante con su plan. Una nueva (y trillada) historia que sirve de justificación para un número enorme de pantallas ambientadas en diversos y coloridos mundos, en las cuales deberemos hacer explotar todas las burbujas de diferentes colores disparando nuestro cañón de burbujas y haciendo coincidir tres o más del mismo color hasta conseguir la Burbuja Cósmica. Como novedades jugables más destacadas cabe resaltar que las burbujas no están "enganchadas" a la parte superior de la pantalla sino a unas burbujas que les sirven de sujeción lo cual nos permite hacer rebotar las burbujas en una superficie más aumentando las po-

Se ha modificado el nombre del juego para su lanzamiento en Europa, en el resto del mundo se llama Space -Bust a Move-



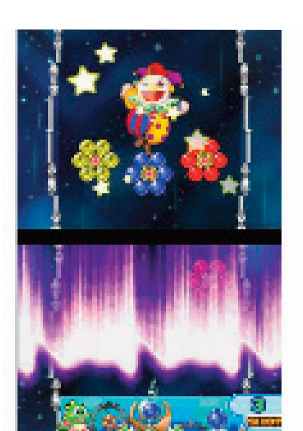


sibilidades del juego. Existen también un número mayor de burbujas especiales que realizan determinadas acciones al entrar en contacto con otras.

Al final de cada fase (planeta) tendremos que enfrentarnos a un jefe final que tratará de ponérnoslo difícil con diferentes acciones como poner más burbujas o girar las que ya existen.

El número de modos de juego es muy elevado y algunos de ellos son francamente novedosos como el modo desafio en el que deberemos hacer la máxima puntuación en un determinado tiempo. No han olvidado los típicos minijuegos que deberemos desbloquear y los modos de juego multijugador con hasta 4 jugadores simultáneos vía Wi-Fi o en modo local en modo cooperativo o competitivo.

Puzzle Bobble Galaxy muestra unos coloridos y detallados gráficos muy en la linea de los anteriores juegos de la saga pero con un mayor número de animaciones y mejor calidad. Las melodías son diferentes para cada uno de los planetas que visitemos y aunque en algunos casos pueden llegar a ser repetitivas y cansinas, le pegan totalmente al título y junto a los efectos sonoras acompañan de un modo perfecto el desarrollo del juego.





Conclusiones:

Un buen título que toma lo mejor de la saga y lo acompaña de interesantes novedades y mejoras.Los jefes finales a doble pantalla y los distintos modos de juego dan una mayor variedad frente a ediciones anteriores.

Alternativas:

Nintendo DS ya tuvo un Bust a Move hace algunos años, aunque este es significativamente mejor. La referencia en el genero será siempre Tetris.

Positivo:

- Una idea excesivamente explotada
- Excelente trabajo de doblaje

Negativo:

- Divertido y adictivo
- Variedad de modos de juego

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

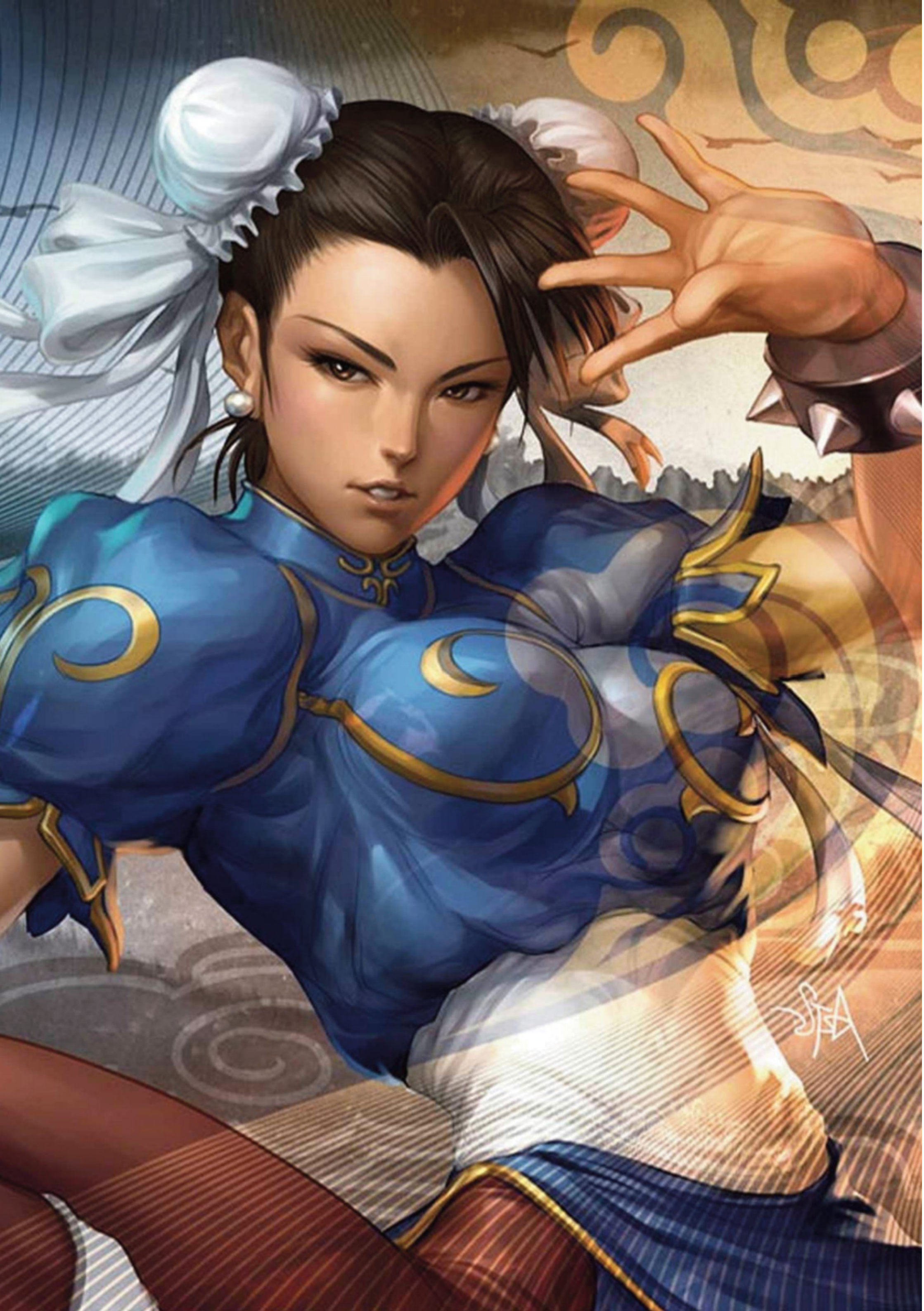
gráficos	76
sonido	72
jugabilidad	78
duración	70
total	**73**

Una segunda opinión:

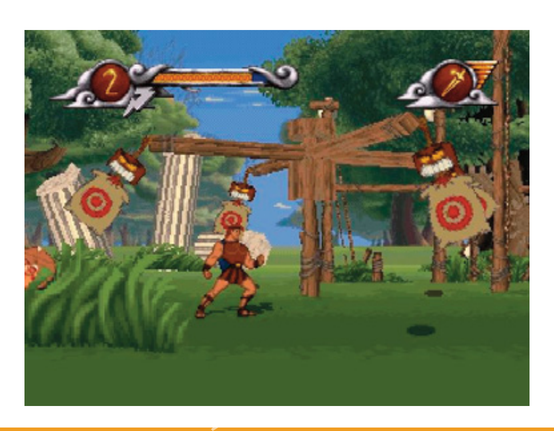
Hace cuatro años que apareció el último Bust a Move para DS y en este tiempo Taito le ha añadido un importante número de mejoras que justifican el lanzamiento de un nuevo título de la franquicia.

metacritic


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



HERCULES





FICHA TÉCNICA Año: 1998 - Plataforma: Playstation - Género: Plataformas

Como en la historia de David contra Goliat, Hecules tuvo que enfrentarse a los todo poderosos juegos 3D en PSX. Pese a que en esta ocasión Hercules perdió la batalla, todo aprendiz de héroe deja tras de si una leyenda.

En una época en la que juegos como Final Fantasy VII, Tekken 2, Gran Turismo o Virtua Fighter II cosechaban ventas impresionantes y marcaban las pautas de los gráficos 3D, algunas compañías decidieron apostar por los juegos 2D, regalándonos maravillas atemporales como Alundra, Abe´s Odyssee, Guardian Heroes o el juego que hoy nos ocupa, los cuales se convertirían con posterioridad en carne de coleccionista.

Si bien Hercules no está a la misma altura que los juegos arriba nombrados, si presenta algunas características que lo convierten en uno de los plataformas mas disfrutables del catalogo de Playstation.

Para empezar tenemos que destacar su apartado gráfico, lleno de sprites de gran tamaño, moviéndose estos sprites con exquisita suavidad en todo momento. Pero si por algo destaca Hercules es por el dominio de las técnicas 2D. Ya en la primera fase podremos disfrutar de todo un es-



Algunas pantallas nos permitían corres esquivando obstáculos al mas puro estilo modo 7 de Super Nintendo.

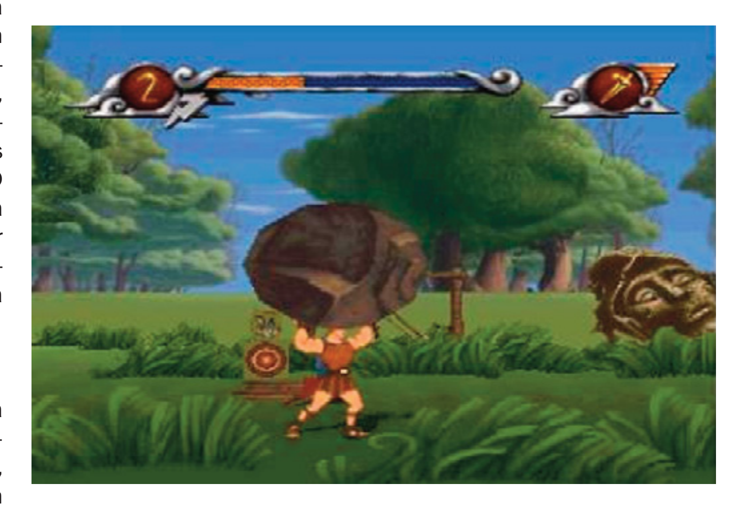
pectáculo, viendo multiples planos de scroll moviéndose en diferentes direcciones y ampliando algunos sprites hasta el límite de mostrarse realmente pixelados en pantalla. Pocas pantallas después veremos otra demostración de calidad en la pantalla en la que controlando a Hercules desde una vista inferior. Teniendo que llegar hasta el final esquivando los objetos que nos tira el gigante de turno. Casi resulta mas impactante esta técnica en la actualidad que hace 10 años.

Por si fuera poco, el resto de apartados de Hercules no tienen desperdicio. Posee un apartado sonoro de autentico lujo, con melodías de la película y llegando ni mas ni menos que traducido y doblado a nuestro país. Parece casi increíble, cuando en el año 2008 no lo ha hecho el Metal Gear Solid 4. Eran otros tiempos, no había tanta limitación con el espacio en los discos. Jugablemente también es realmente entretenido, desarrollándose algunas pantallas al mas puro estilo plataformas 2D clásico, otras en pseudo 3D manejando a Hercules desde una cámara posterior, para terminar sorprendiendo a propios y extraños con una fase de Shooter a lomos de Pegaso.

En conclusión:
Si no habéis probado en su día este juego y os gustan los plataformas 3D con toques de acción, ya estáis tardando en haceros con una copia y probarlo.
Desprende calidad por los cuatro costados, siendo en mi humilde opinión uno de los mejores plataformas del catalogo de la veterana Playstation.
Y por si fuera poco, estaba doblado...que tiempos aquellos



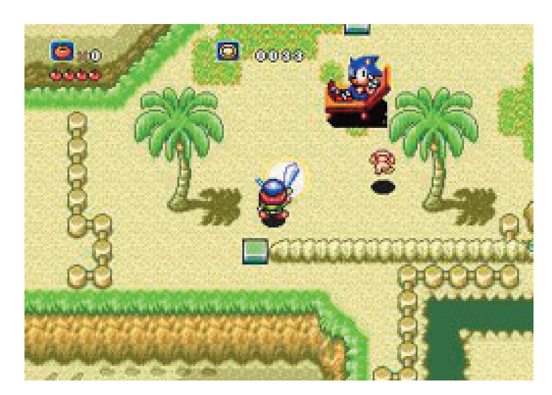
Los diferentes planos de scroll daban una sensación de profundidad inédita por aquel entonces en juegos 2D.

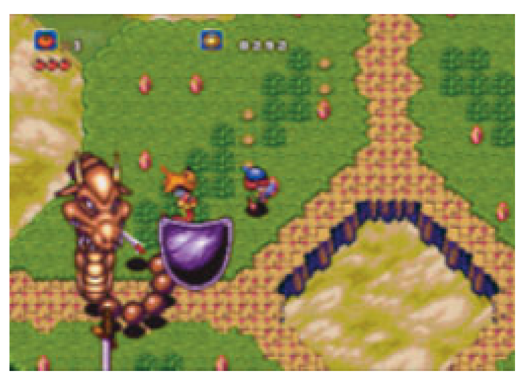


El apartado gráfico de Hercules es uno de los mejores con gráficos 2D que podemos encontrar en la primera Playstation.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

Soleil (Mega Drive)





Que allá por 1994 un juego de rol llegase a España era motivo de alegría, pues el género apenas se prodigaba en nuestro país; que además lo hiciese en castellano ya parecía más bien un milagro, pero tal fue el caso de Soleil, conocido en América como Crusader of Centy y en Japón como Ragnacënty, un Action RPG que hizo las delicias de los usuarios de Mega Drive.

El juego, desarrollado para SEGA por la compañía Next Entertainment, nos pone en el papel de un joven que acaba de cumplir 14 años, edad suficiente para que pueda iniciar su carrera como soldado, recibiendo además la espada de su difunto padre. Muy pronto se encontrará inmerso en un gran peligro, ante la ofensiva contra el mundo que van a llevar a cabo los seres de la oscuridad, malignas criaturas que anhelan la destrucción de los humanos, y que tras siglos ocultos, han dejado de temer la luz.

Tras la puesta a punto en su pueblo natal de Rafresa, nuestro protagonista emprenderá un viaje que pronto se verá marcado por una extraña circunstancia: pierde la capacidad de entender a los humanos (no es el único), pero ganará la de comunicarse con animales y plantas, que desde entonces se convertirán en nuestros mejores aliados y nos prestarán su ayuda. El primero de ellos será nuestro fiel perro, encantado de poder comunicarse con nosotros, y luego se nos irán uniendo más hasta sumar un total de 15. Cada uno de estos animales que reclutemos nos permitirá emplear una nueva habilidad, y deberemos combinarlas hábilmente si queremos resolver los múltiples enigmas que nos aguardan. Por ejemplo, nuestro perro se lanzará contra los enemigos paralizando sus movimientos; el mono nos permite saltar más lejos, la mariposa nos permite dirigir nuestra espada en el aire, el león nos permite hacer un ataque de fuego o el pingüino uno de hielo. Podemos equipar al mismo tiempo hasta a dos de estos animales, así que habrá un cierto componente estratégico a la hora de buscar la mejor combinación para cada momento.

Soleil es un Action RPG, al estilo por ejemplo de la saga Zelda, por lo que combatimos en tiempo real con un personaje que se va haciendo más fuerte conforme avanza el juego (aunque el factor rol es bastante superficial, y apenas hay posibilidades de equipamiento o al subir niveles). Como en todo juego de rol, visitaremos pueblos en los que obtener información y hacer compras, y mazmorras en las que superar puzzles y derrotar enemigos. Los combates son bastante sencillos, pues en general solo requieren unos cuantos espadazos, aunque en ciertos casos tendremos que explotar las habilidades de nuestros animales amigos para poder vencer. Algo similar sucede con los puzzles, que en general no tienen mucha ciencia, pero según



avanza el juego nos encontraremos algunos en los que debemos combinar diferentes poderes para lograr resolverlos.

Desde el punto de vista técnico, Soleil es un juego que no destaca, pero cuyos gráficos son vistosos y cumplen perfectamente con lo que el juego necesita. Los escenarios pecan de bastante simples en sus texturas, pero por el contrario son bastante variados y su colorido los hace bastante agradables a la vista. Por su parte, los personajes son muy simples, con pocas animaciones (salvo el protagonista) y un modelado básico aunque también simpático; los enemigos destacan por su variedad, y en el caso de buena parte de los jefes finales, por su tamaño. Finalmente, podemos hablar también de ciertos efectos, como el agua o la lava, que están bastante conseguidos. En definitiva, no estamos ante un juego rompedor a nivel gráfico, pero está por encima de la media de Mega Drive y acompaña muy bien la experiencia jugable.

Respecto al sonido, nos encontramos con una banda sonora buena, con algunas melodías de gran calidad y que se adaptan bien a los diferentes lugares. Los efectos sonoros, por su parte, son muy convencionales y algo repetitivos, aunque tampoco molestan.

El control en Soleil es impecable, y aunque contaremos con muchísimas habilidades según vayamos consiguiendo animales, el manejo se ha simplificado al máximo, y con un par de botones lo podremos hacer prácticamente de todo, lo que no significa que el juego no sea complejo, pero a nivel de control todo es muy sencillo. Respecto al nivel de dificultad, está bastante bien ajustado, aumentando progresivamente; aún así, para los más curtidos en juegos de rol puede resultar un poco fácil, y tanto los combates como los puzzles no suponen un reto excesivo (salvo contadas excepciones). Saber a dónde ir tampoco será un problema, pues es bastante lineal, y además es un juego relativamente largo, pudiendo dar unas 15 horas de entretenimiento si no se juega con demasiada prisa.

Soleil es, en conjunto, uno de los juegos de rol más divertidos que salieron para Megadrive. Carece de la complejidad de otros exponentes del género, hasta el punto de que casi se le podría considerar una aventura, pero el sistema de combinación de animales aporta un componente de estrategia impagable, y es uno de los mayores aciertos del juego. Resulta muy lineal, pero también por ello es fácil de seguir y muy dinámico, los combates son muy numerosos, pero tan activos que difícilmente nos aburriremos de ellos, y entre los puzzles hay algunos muy bien concebidos. El argumento no está excesivamente trabajado, pero sirve como correcto hilo vertebrador de una aventura que vale la pena probar.

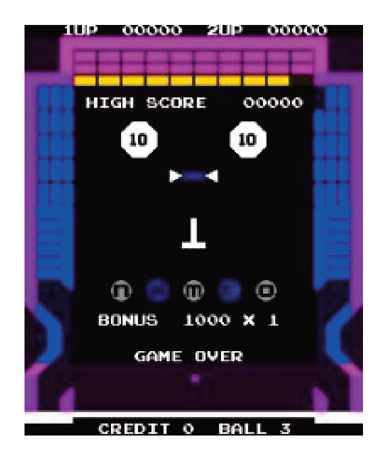


Texto:
Amorin Uzuki

cedido por nuestro colaborador
pixfans.com



Los primeros pasos





Empezar nunca fue facil

¿Sega siendo creada por un estadounidense? ¿Un Street Fighter de Konami? ¿Namco creando tiovivos? ¿Square realizando plagios? ¿Naughty Dog metiendo imágenes de desnudez en plena época de los 16 bits?... sin duda esta historia no te la habían contado así.

SEGA

Contrariamente a lo que se pudiese pensar la empresa Sega fue creada por Norteamericanos que estaban afincados en Japón, concretamente se podría definir a David Rosen, veterano de la Segunda Guerra Mundial como el creador de la empresa del erizo azul.

Rosen había creado una empresa en 1955 para la importación desde Estados Unidos de diverso material electrónicoy de juegos mécanicos, como podía ser material lúdico que llevaba hasta las bases norteamericanas instaladas de territorio Japonés. Además de otros negocios, como la importación de fotomatones. Poco a poco Rosen se dio cuenta de cómo empresas como Nintendo se enriquecían con el ocio tecnológico, así que pensó en crear el mismo sus propias maquinas en vez de importarlas. Para ello fusiono su empresa con otra llamada Service Games, quedando ya el nombre definitivo en Sega

La primera maquina mecánica de Sega fue Rifleman que paso sin pena ni gloria, no llegando un relativo éxito hasta su segunda creación, Periscope en 1968. A partir de este momento Sega se lanzo una serie de juegos electrónicos como Mónaco GP o Space Fury con la ventaja de que además de las ganancias que producían en los salones recreativos, se podían licenciar en las videoconsolas de la época como la Colecovision.

A principios de los años 80 Sega incorporo a sus filas a los dos diseñadores que llevarían a la compañía a lo mas alto: Yu Suzuki y Yuki Naka. En 1981 Sega dio el salto definitivo lanzando su propia consola domestica: la SG-1000 pegándose un sonoro batacazo, pero la compañía Japonesa famosa por su tenacidad y espíritu de innovación volvió otra vez a la carga en 1984 con la consola Mark III, conocido por todos como Master System. A partir de aquí se inicia una historia conocida por todos, llena de movimiento arriesgados y grandes juegos, que harían de Sega una de la empresas mas importantes de la primera mitad de la década de los 90

NINTENDO

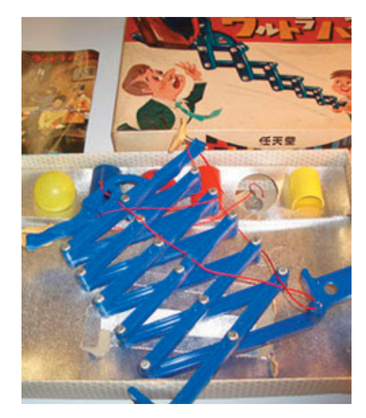
Nintendo comienza su andadura como empresa en 1889, obviamente hace mas de un siglo el entretenimiento era bastante diferente al que conocemos hoy y durante mas de 60 años Nin-

tendo basó casi la totalidad de su negocio en la fabricación de cartas Hanafuda, el tradicional juego japonés de las parejas. Los naipes de Nintendo, muy apreciados por los jugadores expertos por su calidad eran los preferidos en todos los casino ilegales que poblaron Japón en la inmediata posguerra.

Como cualquier empresa tradicional japonesa el mandato de esta pasaba de padres a hijos entre los varones de la empresa Yamauchi, cuando le toca el turno Hiroshi, tercer presidente de Nintendo, viendo que el negocio de los naipes empezaba a flojear, decide expandir la empresa hacia nuevo horizontes: una compañía de taxis, bolsas de arroz de preparación instantánea o una cadena de hoteles del amor (habitaciones por horas) fueron alguna de sus proyectos, quedando todos en fracasos mas o menos acentuados.

En 1964 se crea la división de juguetes de Nintendo, su gran éxito fue un brazo alargador que había creado un joven ingeniero, para su propia diversión. El artefacto se vendería bajo el nombre de Ultra Hand y el ingeniero sería ascendido de su cargo, su nombre: Gunpei Yokoi.

En la década de los 70 la empresa desarrolla y se especializa en la creación de galería de tiro bajo la tecnología de las pistolas de luz. Poco apoco la empresa empieza a meterse de lleno en el ocio electrónico, lanzando su primer sistema de juegos en 1977, la Color TV 6, que no era mas que otro clon del mítico Pong. Además Nintendo que ya habia incorporado a sus filas a un tal Shingeru Miyamoto, preparaba sus primera maquinas arcades como también



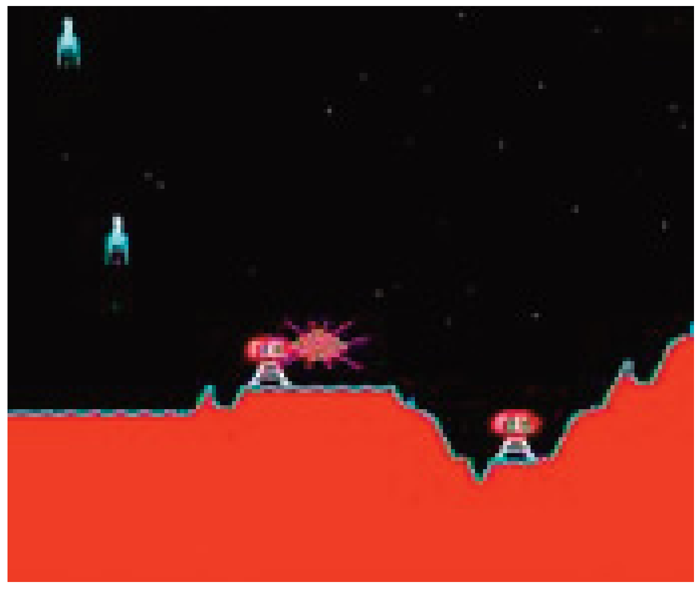
estaban desarrollando las primera maquinitas con pantallas de cristal liquido, las conocidas como Game and Watch.

Las bases estaban sentadas, todos estaba dispuesto para que la compañía casi llegase a monopolizar el mercado de los videojuegos unos años mas tarde y es que en 1983, La famosa Nes salio al mercado japonés.

KONAMI

La empresa japonesa puede que sea una de las que menos presentaciones necesita ya que tanto sus actuales sagas como su impactante pasado ligado tanto en los salones arcades como en el ordenador msx no pasa inadvertido para casi nadie. Todo comenzó en 1969 en la ciudad japonesa de Osaka, donde Yoshiki Okamoto empezó un modesto negocio de reparación de Jukeboxes (gramolas musicales), con el tiempo y debido a la buena marcha del negocio, Yoshiki decide expandir la empresa hasta un territorio casi virgen por entonces en Japón: Los videojuegos.

Pese a unos inicios algo flojos, dado por la escasa originalidad de sus títulos, que se dedicaban a clonar una y otra vez a los grandes matamarcianos que poblaban los salones recreativos de la época, el primer gran bombazo de la compañía se daría en 1981: Scramble. El juego se puede considerar como una precuela de Gradius, mostraba un



simpático efecto de profundidad al dividir el escenario en dos planos. Así empezaba la gran época dorada de la compañía, en la que hizo de los juegos de naves su gran bandera en sus primeros compases.

Tras el primer gran éxito lo demás vinieron casi seguidos, Frogger sería una verdadera revolución en el mercado japonés, ya que su jugabilidad se separaba de los juego de disparos para traer un desarrollo mas simple, en el que una rana debía cruzar una carretera evitando el trafico de los automóviles. El juego aparte de por su popularidad pasaría a la historia por ser la causa por la que Konami y Sega (distribuidora del titulo) empezasen un largo periodo de litigios y enemistad. La cusa del enfrentamiento no sería otra que la propiedad intelectual del título para futuras conversiones.

Después de otro éxito como Antartic Adventure, cuya segunda parte seria programada por Hideo Kojima y de un coqueteo con la empresa CBS, responsable de la consola Colecovision, para portear sus grandes éxitos a este sistema, la empresa japonesa volvería a sorprender en 1983 con tres títulos esenciales en cada uno de sus géneros: Track and field, Time pilot y Gyruus.

Estos dos últimos eran dos nuevos matarcianos, creados por el joven programador nipón llamado Yoshiki Okamoto, que debido al éxito de sus creaciones exigió a Konami un considerable aumento en sus retribuciones, la lo que la empresa respondió con despido fulminante. Esto no pasaría de ser una anécdota casi sin importancia de no ser que Okamoto,que empezó a trabajar para Capcom creó en poco tiempo los títulos 1942, Final Fight y Street Fighter II.



A partir de este momento Konami firma un acuerdo con Sony que estaba desarrollando el ordenador msx, para llevar todas sus nuevas creaciones a este sistema. Con la posterior caída del sistema msx, Konami empezaría una estrecha relación con Nintendo llevando muchos de sus grandes sagas a la consola de 16 bits y a la portátil de la compañía. A partir de ese momento Konami siguió una de carreras mas exitosas que se conocen, con sagas y



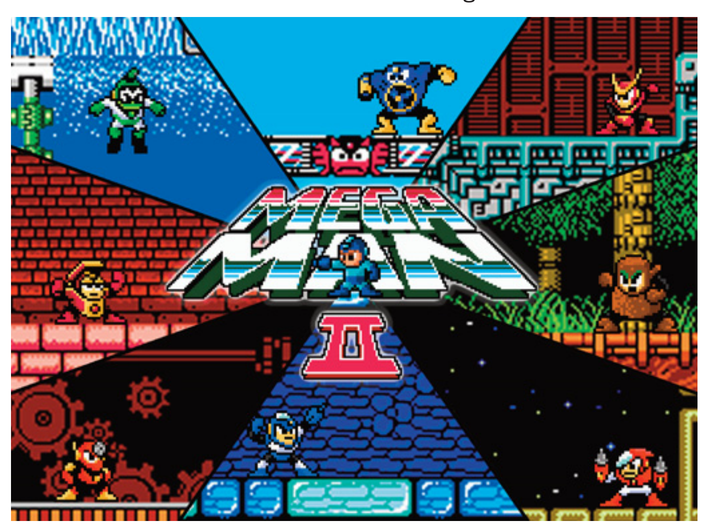
títulos como Metal Gear Solid, Castlevania, Contra, Yie Ar Kung Fu , The Simpsons, Sunset Rider, Vendetta, Gti club, Policenauts, Snatcher, Dance Dance Revolution, Axelay, Pro Evolution Soccer, Parodius, Rocket Knigh Adventure, Zone of Enders o Suikoden entre otras muchas.



CAPCOM

El nacimiento de esta compañía está relativamente cerca en el tiempo, si lo comparamos con otras empresas como Nintendo o Konami, su nombre actual se debe a la contracción del original: Capsule Computer Co. Pese a que la empresa comenzó sus pasos en 1979, no seria hasta 1984 cuando lanzarían su primer videojuego propio, Vulgus, un matamarcianos, que paso sin pena ni gloria por los salones recreativos.

La providencial llegada del joven programador Yoshiki Okamoto, directamente desde Konami, supuso un soplo de aire fresco a la compañía, un año después de su llegada y bajo su dirección se lanza 1942, el belicista Shoot´em up ambientado en la segunda guerra mundial que se convierte en uno de los primeros grandes clásicos de la compañía. Pronto entablo una enconada rivalidad con Tokuro Fujiwara, el otro programador estrella de la joven compañía. Tokuro que en el año 1985 consiguiria llevarse todos los meritos con los juegos Comando y Ghost and Goblins, convirtiéndose este último en una de las sagas mas emblemáticas de la corporación.



Mientras Okamoto no pasaba por sus mejores momentos y probaba el sabor de la decepción con el incomprensible fracaso del primer Street Fighter, Capcom no paraba de encadenar éxitos y sacar juegos que a la postre se convertirían en los primeros de largas y fructíferas sagas, solo en 1987 vieron a la luz Bionic Comando, Strider, Megaman y 1943. Pese a todo ello, lo mejor estaba por llegar, la respuesta de Okamoto no se iba a hacer esperar.

Bajo el nombre provisional de Street Fighter 89, mas tarde cambiado a Final Fight, Okamoto revoluciono el género de los Beat´em up, poniendo en juego a personajes de un tamaño nunca vistos, que gracias a las geniales animaciones de las que hacían gala convertían los combates en un espectáculo que parecía sacado directamente de cualquier película de acción. Final Fight fue un bombazo sin discusión, dictó las normas del género y aun a día de hoy sigue tan fresco como el primer día. Pero lo mejor estaba por llegar, ya que el joven Okamoto,



su reciente éxito, volvió a probar fortuna en el campo de la peleas 1VS1, con la segunda parte de Street Fighter no solo se resarció del fracaso la primera, sino que se convirtió en el videojuego mas influyente de la década de los 90, siendo objeto de mil y una conversión.

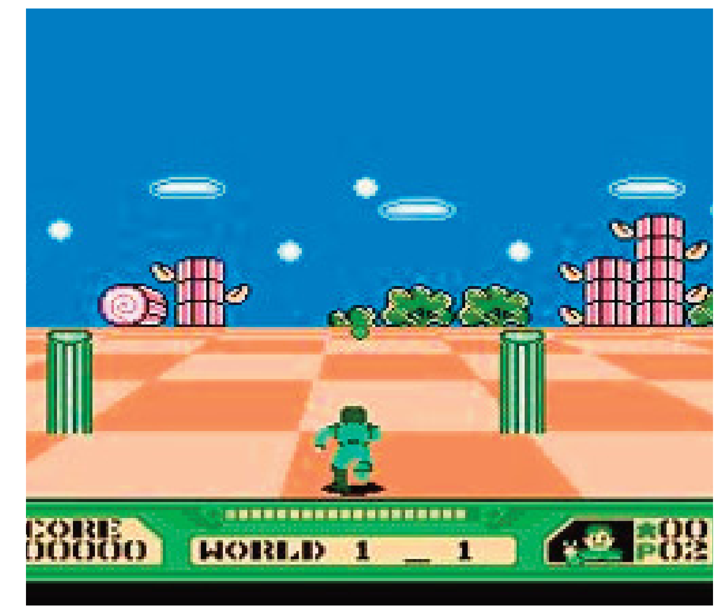
A partir de ese momento Capcom, ha seguido conjugando grandes nuevas franquicia con la continua actualización de sus títulos mas emblemáticos y es que en estos últimos años hemos visto nacer a sagas como Resident Evil, Dino Crisis, Onimusha o Devil May Cry.

SQUARE

La famosa empresa conocida por todos por, entre otras cosas, la saga de rol Final Fantasy no siempre ha sido la gloriosa diseñadora de software que todo hoy conocemos, ya que sus inicios fueron cuanto menos, algo precarios. Tras su primer lanzamiento que no se puede calificar mas que de discreto, Thexder, Square se limitó exclusivamente a ¨copiar¨ las grandes licencias de Sega, sacando juegos excesivamente parecidos a los de Sega pero para la consola de la competencia, la NES. Así podíamos disfrutar de una ¨conversión¨ del Out Run para la 8 bits de Nintendo con el titulo Rad Racer, que vio la luz en 1987.

Como anécdota al juego, en la película ¨the wizard¨, producida por Nintendo, podemos ver en una de las escenas se controla el juego con el periférico ¨Power Glove¨.

Si este parecido no ha sido suficiente, mayor es el segundo ejemplo, un titulo calcado a



Space Harrier, que ahora llevaba el nombre de 3D World Runner, también lanzado en 1987.

No es de extrañar que con esto juegos la compañía estuviese al borde de la bancarrota en 1987, de hecho el último juego que estaba anunciado por la compañia era Final Fantasy, desarrollado por Hironobu Sakaguchi. El juego resultó ser un verdadero bombazo, un éxito de ventas que permitió a la compañía salvarse de la quiebra, comenzando inmediatamente a programar una segunda entrega de la saga y a crear también nuevas sagas independientes. Square es hoy en día



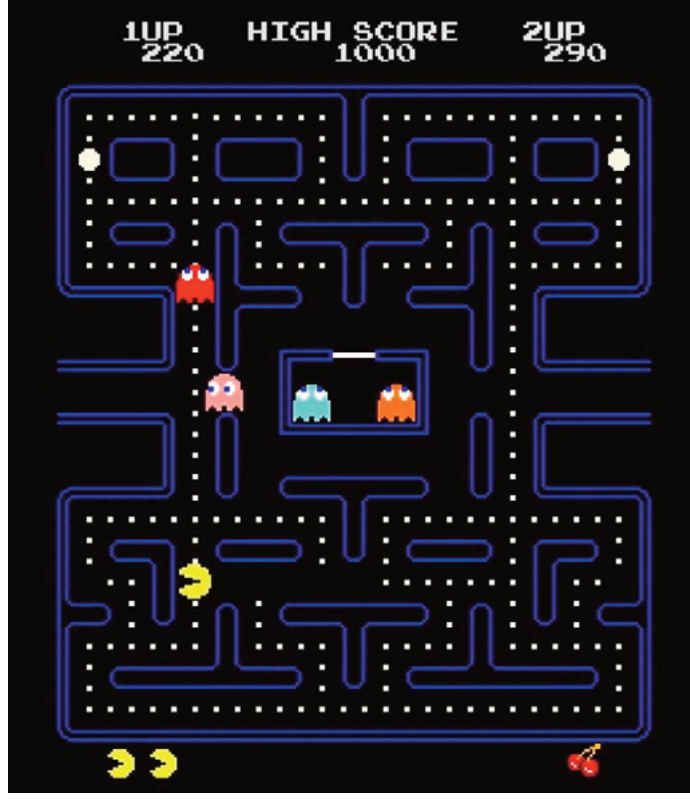
una de las empresas de videojuegos con mas peso en el sector, y su principal saga todavía sigue siendo después de mas de 20 años Final Fantasy.

NAMCO

Namco es el típico ejemplo de empresa japonesa, que supo ver el potencial de los videojuegos pese a que en un principio su dedicación original fuese completamente diferente. La empresa fue creada en Japón en el año 1955 por Masaya Nakamura bajo el nombre de Nakamura Manufacturing Ltd y en sus primeros 15 años, la principal ocupación de la empresa fue la creación y reparación de columpios con formas de caballitos y otras atracciones mecánicas similares a los tiovivos que conocemos en Europa. La actividad de la empresa se vio reforzada por el acuerdo firmado en 1966 con la empresa Walt Disney para poder usar los caracteres de la factoría de Hollywood en los columpios de Namco.

Tras el cambio de nombre en 1971 al actual Namco (Namcot en Japón) y siguiendo uno de los eslóganes del presidente de la compañía: jugar es cultura, la empresa, tomando como ejemplo lo que ocurría en Estados Unidos decide lanzarse de pleno al mercado de los videojuegos. Así en 1974 adquiere la división japonesa de Atari que había sido fundada dos años antes por Nolan Brushnell, las buenas relaciones con Atari no quedaría aquí, ya que se firmaría un segundo acuerdo por el que Namco desarrollaría y exportaría maquinas arcade a Estados Unidos.

Una vez asentados sus lazos para la creación y distribución de



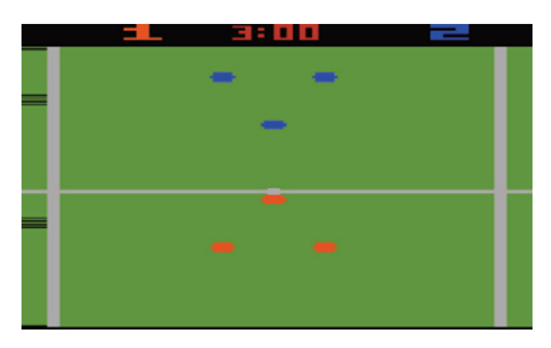
entretenimiento digital, solo faltaba lo mas complicado: la creación de un software lo suficientemente potente y atractivo como para llevar a la compañía a lo mas alto. El primer juego totalmente independiente de la compañía fue Gee Bee en 1978, que no era mas que un de los clones de Breakout que poblaban los salones recreativos de finales de la década de los 70.

Después de este juego y unido a sus dos secuelas que fueron lanzadas al año siguiente, la lista de grandes clásicos empezó a escribirse: en tan solo cuatro años (1979-1982) Namco pone en el mercado los siguientes títulos: Galaxian, Pacman, Rally X, Galaga, Pole position y Xevious. Títulos de una importancia capital en la historia de los videojuegos y su posterior evolución.

A partir de ese momento el prestigio de la compañía no paraía de crecer así como tampoco se detuvo el numero de grandes clásicos que bajo el sello japonés irían saliendo poco a poco al mercado, desde la saga Tales of..., Ridge Racer, Soul Calibur, Tekken, Splatterhouse. Rolling Thunder, Ace Combat, Starblade, Time Crisis, Xenosaga y largo etcétera que hacen de Namco hoy en día una de las mayores desarrolladoras independientes del sector.

Texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

UNA VIDA DANDO PATADAS





Digamos que hablamos de Fútbol

Desde que comencé en esto de los videojuegos, siempre me ha gustado marcar goles. Desde mi primer recuerdo con una máquina clónica tipo Pong hasta la brutal mezcla de realismo y jugabilidad de FIFA 09, no puedo negar que el género del fútbol digital es con el que más he disfrutado. Hoy voy a realizar un breve repaso por los más importantes. Te toca ponerte portero.

Reconozco que el recuerdo es borroso, pero mi primera consola fue una clónica con varios juegos en memoria tipo Pong, muy al estilo de la Magnavox Odissey. Los mandos eran analógicos y se controlaban mediante una rueda que, según la intensidad con la que la girases, así de rápido se desplazaba tu muñeco en pantalla. Y uno de estos juegos presentaba a dos equipos de dos palitos cada uno, una especie de portería y una pelota cuadrada. Vale, el juego se llamaba 'Hockey', pero da igual. Para mí era fútbol, y gritaba GOL cada vez que lograba rebotar el balón y colarlo entre los tres palos. ¿O eran dos?

Tras este arcaico precedente, saltamos un poco más en el tiempo y nos vamos a cierto programa para la Atari 2600. Seguro que más de uno de vosotros lo habéis jugado, pero no le habéis puesto nombre nunca. Rectifico: cada uno le llamaréis como os de la gana, pero la realidad dice que se llama Pele's Soccer.

Y se trataba de un partido en perspectiva cenital, con tres jugadores por bando -a modo de cha-



pitas con patas- que se movían todos al unísono. ¡Para qué más! Un auténtico ejercicio de sincronización que culminaba en fuegos artificiales cuando metíamos un gol. Y ahora que recuerdo, ¿no aparecían fuegos de artificio en cierto anuncio de televisión protagonizado por Pelé años después? Bueno, a fin de cuentas y aunque parezca mentira, la adicción que generaba este juego estaba muy por encima de su tecnología.

Seguimos hacia delante y nos topamos de golpe con el MSX y su Konami's Soccer. La compañía nipona siempre ha sido el auténtico baluarte para el estándar japonés del MSX, dejándonos para el recuerdo joyas jugables y, sobre todo, grandísimos precedentes para juegos futuros, como Metal Gear o la saga Gradius.

De hecho, Konami's Soccer puede ser perfectamente considerado como la primera piedra para el concepto al que hoy denominamos Pro Evolution Soccer. Una física del balón muy currada para la época y un fluido movimiento de balón generó uno de los mejores arcades de fútbol de la historia. Eso sí, en exclusiva para MSX.

También para MSX y el resto de ordenadores de 8 bits, tenemos a Match Day II. Jon Ritman creó un juego histórico, donde podían organizarse ligas y copas, y sobre todo, logró introducir la innovadora técnica del Kickómetro, o lo que es lo mismo, los primeros pasos para controlar la potencia del golpeo del balón mediante una barra indicadora.



Todo un precedente para el torrente de videojuegos de fútbol que años más tarde verían la luz. Centros medidos y cabezazos, golazos por la escuadra, estiradas del portero y una inolvidable ambientación con cánticos tan recordados como 'Oh when the saints...'. Y cómo no, juego limpio por todos lados: no existían las faltas. Ni falta que hacían.

Pasemos por un instante a los salones recreativos y parémonos en uno de los juegos que más gente agolpaba a su alrededor. La máquina no era convencional, pues tenía en cada uno de sus extremos un joystick, para propiciar un cómodo partido a dos jugadores.

Los jugadores corrían de un lado a otro, el balón volaba y las monedas de cinco duros también. El ritmo de juego era veloz, frenético, como buen arcade que se precie. La precisión de los pases y disparos se podía controlar con la pulsación de un solo botón. Y la verdad, desde mi propia experiencia, tengo que decir que gané muy pocas veces jugando a Tekhan World Cup, pero siempre lo pa-



saba de lujo. Inspiró posteriormente a Emilio Butragueño Fútbol, de Topo Soft, con el que también disputé innumerables partidos.

Adelantemos unos cuantos años más, sin prisa pero sin pausa, ya que he prometido que sería breve. Así pues, parémonos en Super Soccer para Super Nintendo. Aunque formó parte de los juegos que acompañaban al lanzamiento de la consola en nuestro país, Super Soccer aportó una perspectiva innovadora -justo desde detrás de la portería-, aprovechando el potente scaling del Modo 7.

Desde luego, no tardé en aprenderme las músicas que acompañaban a cada selección, y tampoco olvidaré el enfrentamiento final contra el equipo del uniforme negro, 'los árbitros' como nosotros le llamábamos. Aquí sí que habían faltas, y eran de impresión. Las cargas con el hombro eran el pan de cada día, aunque si te pillaba el de negro, seguro que te echaba. Total, otro arcade de tomo y lomo.

Es hora de hacer una nueva parada en vuestro salón recreativo favorito. Con Super Side Kicks tengo que confesar algo: dediqué más tiempo a contemplar a la gente mientras jugaba que a echar partidos en la máquina. La razón era muy sencilla: la espectacularidad gráfica del juego de SNK nos dejó con la boca abierta a todos.

Todo esto se podía resumir, más o menos, en los jugadores de tamaño considerable que llenaban el campo de fútbol, o en las animaciones a pantalla completa para celebrar los goles y en el sonido ambiente de auténtica impresión... en realidad daba igual que todos los goles fueran tan parecidos. Merecía la pena contemplar aquella maravilla técnica.

Volvamos a la Super Nintendo y a Konami: International Superstar Soccer, del que ya hablé en su día aquí. Tanto este juego como su posterior entrega para Nintendo 64, ISS 64, fueron toda una revolución en la forma de entender los juegos de fútbol. También significó una revolución en materia de horas muertas en el instituto, puesto que mis compañeros y yo montamos una liga de categoría en mi casa, cada vez que faltaba un profesor... o aunque no



faltase. Menudos piques, pardiez.

Total, que ISS ofrecía gráficos de sombrerazo, una amplia gama de jugadas y un peldaño más a la hora de comprender el sistema de control de los jugadores que, con el tiempo y las formas, derivaron en la fórmula Pro Evolution.

También escribí por estos lares sobre FIFA 98. Tanto en Playstation como en PC pudimos jugar a este arcade al son de la música de Blur, en un despliegue de medios sin precedentes, una ingente cantidad de equipos y ligas y unos comentarios increíbles hasta la fecha.

Además, este FIFA se hacía más accesible que nunca, con un control de jugadores prácticamente instantáneo, a la par que potenciaba la espectacularidad con su abanico de regates y goles de todo tipo y color. El mejor FIFA en mi opinión... al menos hasta que salió FIFA 08.

Asimismo, también hay mucha gente que opina que los mejores Pro Evolution se jugaron en PSX. Y puede que tuvieran razón, porque la sensación de realismo y libertad en el campo que sentimos cuando jugamos a ISS Pro Evolution en la consola de Sony no tenía parangón por aquel entonces.

Muchos piensan que la saga ha ido perdiendo realismo a partir de este punto, dando prioridad a otros aspectos y dejando de lado el espíritu original del juego. Quizás tengan razón, y por ello, aún siguen jugando a este mítico título, ya sea a través de emulador en PC o aprovechando la retrocompatibilidad de PS3 Playstation 2.

Sin embargo, yo tengo que



decir que las cotas de simulación que yo esperaba se vieron colmadas en Pro Evolution Soccer 5, disponible en Playstation 2 y PC. El juego se basaba en dominar el centro del campo, aprovechar al máximo las bandas y depurar la técnica atacante.

La defensa tenía cierta ventaja sobre el ataque, y era posible cortar el juego a base de faltas. Muchos lo encontraron demasiado duro, poco vistoso para la espectacularidad que caracterizaba a la saga. Yo, sin embargo, lo considero como la máxima expresión digital del fútbol real. Curiosamente, desde esta entrega la saga apenas ha evolucionado, seguramente, todo lo contrario.

Nuestra última parada se encuentra bastante cercana, y se llama FIFA 09. El trabajo de EA Sports ha terminado por dar sus frutos, tras muchos años dando palos de ciego. Si con FIFA 08 consiguieron acercarse más que nunca a la simulación futbolística, con FIFA 09 han terminado por conjuntar de manera exquisita la diversión de un arcade y el realismo de un simulador.

El ritmo de juego, la física del balón y sus convincentes gráficos forman un conjunto muy similar a lo que puede ser la experiencia de verse un partido un sábado por la noche en la tele. Y es con FIFA 09 con el que he marcado mis últimos goles digitales. Y son goles que, aunque en la forma sean muy distintos a los que marqué en la consola de Pong, sí que son idénticos en el fondo. El árbitro señala el fin del partido. Nos vemos en el próximo encuentro.

Texto: PEDJA

Cedido por: WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM



MOD: GameCube "Pioneer Edition"

Tal vez haya sido la máquina de Nintendo que menor impacto tuvo en el mercado. Pero su diseño minimalista hace de ella un grandísimo juguete para hacer volar la imaginación



La Cube antes de ser sometida a su tratamiento de reestilizado. La base del altavoz encaja perfectamente en nuestra pequeña

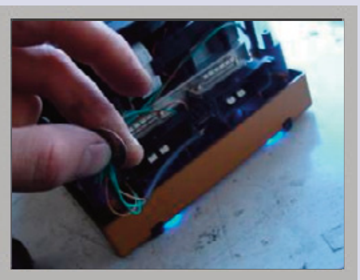
Ya hacía tiempo que me rondaba por la cabeza la idea de tunear una GC... Recientemente en el foro de Briconsola se habló del tema y me puse a pensar más en serio en ello. Me hice con una Game Cube muy barata y me puse manos a la obra:

Lo primero que hice fue desmontar la consola completamente y agujerearle la tapa superior para meterle una rejilla de altavoz y así poder ver el juego como gira. Para ello, utilicé una sierra de calar con hoja de madera y lo corte con mucho esmero. Una vez cortada, le pasé una lima de media caña para afinar la cortada.

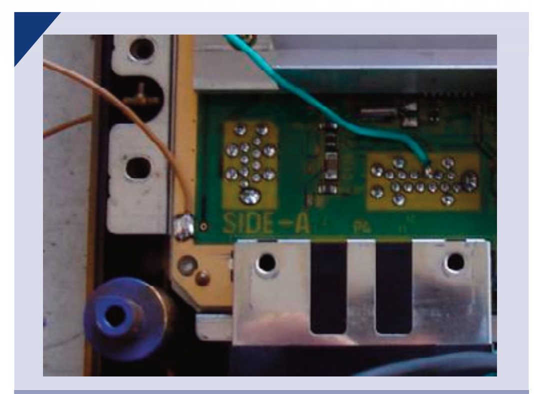
Aquí tenéis el resultado de la tuneación: Deciros también que como los leds azules extienden mucho la luz, metí una base de metacrilato debajo la consola, para que en la oscuridad quedara más "chik".



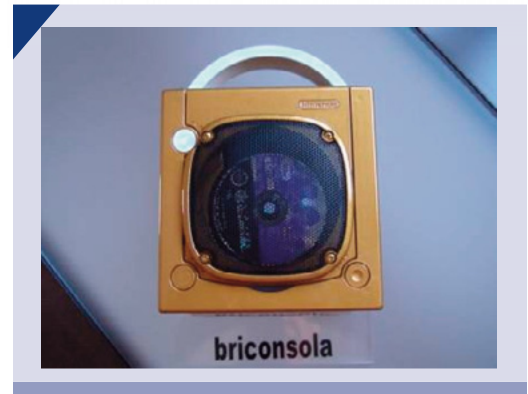




Hora de quitarse el miedo. Sierra de calar por aquí, desmontada por allá. Una manita de pintura para la carrocería... y ya podemos meterle mano al interior



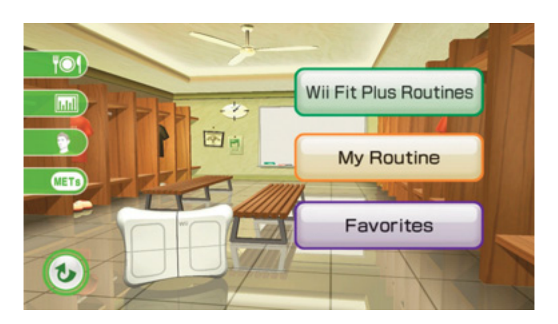
Como siempre, unos bonitos leds daran un resultado espectacular. Cogeremos de aquí la corriente



La pequeña ya montada. Los agujeros permiten ver el disco girar en su interior. Facil, sencillo y resultón

La máquina en su estado natural. Lamentablemente sacar una captura con la única luz de un led es tarea harto complicada. Pero os puedo asegurar que los leds, unidos a la base de metacrilato hacen de ella un conjunto espectacular

Efecto Touch! Generations (Introducción)





Touch! Generations es una marca de Nintendo, que nace con el lanzamiento de la actual generación de consolas Nintendo. Una marca que nos ofrece una nueva forma de jugar, pensada para toda la familia. Digamos que Nintendo parte de un nuevo concepto de juego, con una gran variedad de formas novedosas de juego en el que implicaría a toda la familia.

Al margen de polémicas suscitadas principalmente por jugones de toda la vida, estas nuevas formas de juego están siendo toda una revolución, consiguiendo poner delante de la consola a personas que nunca se habían fijado en los videojuegos. Independientemente de que nos guste o no la idea, está claro que Nintendo arriesgó con un nuevo concepto que en principio muchos criticaron, y que se sigue criticando. Lo que si está claro y que nadie podrá negar es el éxito que están cosechando en esta generación con la gran mayoría de los títulos bajo el sello de Touch! Generations.

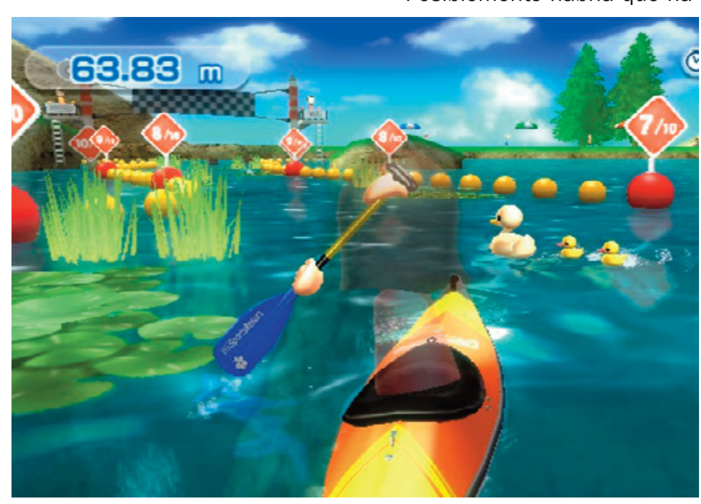
Muchos de estos nuevos videojuegos tanto para DS como para Wii, están consiguiendo que muchas otras compañías se suban al carro del éxito, y lancen sus propias propuestas, bastante influenciados por el éxito de las propuestas de Nintendo.

Veamos primero algunos de los títulos de Touch! Generations de Nintendo, y más adelante veremos la cantidad de títulos similares que se fueron lanzando y que se siguen lanzando.

Títulos Touch! Generations para Wii

Entre los títulos Touch! Generations para Wii, destacan los de la marca Wii (es decir, los que llevan la palabra Wii en su título), que además, cuentan todos ellos con los ya famosos Miis.

Posiblemente habría que ha-



blar largo y tendido del efecto Mii, en otra ocasión.

Veamos pues, el listado de los títulos con el sello Touch! Generations para Wii.

Wii Sports (Diciembre 2006) y Wii Sports Resort (Julio 2009) Wii Play (diciembre 2006) Wii Fit (Abril 2008) y Wii Fit Plus (4º trimestre de 2009) Wii Music (Noviembre 2008)

Otros títulos Touch! Generations para Wii: Wii Ajedrez, Endless Ocean, Big Brain Academy, Etc.

Títulos Touch! Generations para DS

Nintendogs (varios títulos) Brain Training (Junio 2006) y Más Brain Training (Junio 2007) English Training (Octubre 2006) y Practise English (Octubre 2007) Maths Training (Febrero 2008) Cocina conmigo (Junio 2008) Camina conmigo (Junio 2009)

Otros títulos Touch! Generations para DS: Training for your eyes, Big Brain Academy, Electroplankton, Actionloop, 42 juegos de siempre, Picross DS, Sudoku master, Rhythm Paradise, Etc.



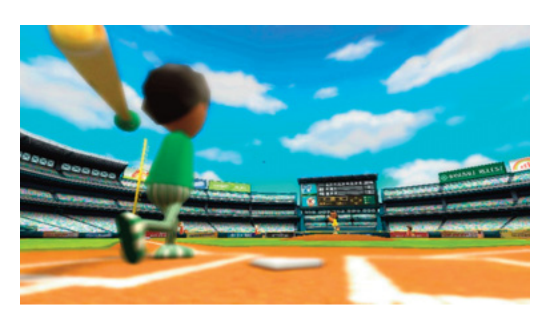
Veremos a lo largo de unas cuantas entradas cómo ha influido tanto este concepto novedoso como los juegos con sello “Touch! Generations” en otras compañías, y cuáles son los títulos que ellos proponen. Como adelanto a lo que veremos a lo largo de unas cuantas entradas, tan sólo nombrar a compañías como Ubisoft que lanzó su propio sello basado en el de Nintendo, me refiero a “Todos Jugamos”, con series como “Imagina ser”, “Animalz”, “Mi experto”, “Tim Power” y otros muchos. Pero no es la única compañía que lanzó sus propios juegos basados en este concepto, o que incluso creó su propio sello de juegos para toda la familia, también lo hicieron compañías como Activision con su sello “Diversión para todos”, o por poner otro ejemplo, Deep Silver con su serie “Juguemos a”, entre otros juegos. Y estos son sólo unos cuantos ejemplos.

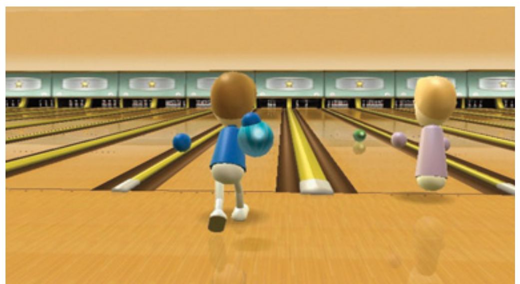
Con lo cual, a lo largo de unas cuantas entradas, profundizaremos en algunos de los títulos que Nintendo comercializa bajo el sello de “Touch! Generations” y en su idea revolucionaria con respecto a lo existente hasta el momento; y veremos que tras el éxito cosechado por la gran mayoría de estos títulos, otras compañías nos ofrecen títulos similares para nuestras Wii y/o nuestras DS.

No se trata de defender este tipo de videojuegos frente a los géneros de toda la vida, sino simplemente de realizar un pequeño recorrido de lo ocurrido bajo este sello Touch! Generations, y sobre el efecto que ha producido en otras compañías hasta el momento. Hasta la próxima entrega de “Efecto Touch! Generations”

TEXTO: OLLODEPEZ
CEDIDO POR LAGRANN.COM

Efecto Touch! Generations - Wii Sports





Wii Sports dió el pistoletazo de salida a los títulos multideportivos que aprovechan las características técnicas de la Wii al máximo. Son títulos pensados para toda la familia, que además aportan grandes momentos de diversión para todos.

Wii Sports viene acompañando a la consola Wii, al menos en nuestro territorio, y por consiguiente cuenta con unas ventas realmente increibles. Además, eso implica que todo el que posea una Wii haya probado el Wii Sports, aunque sólo sea porque viene de regalo con la consola.

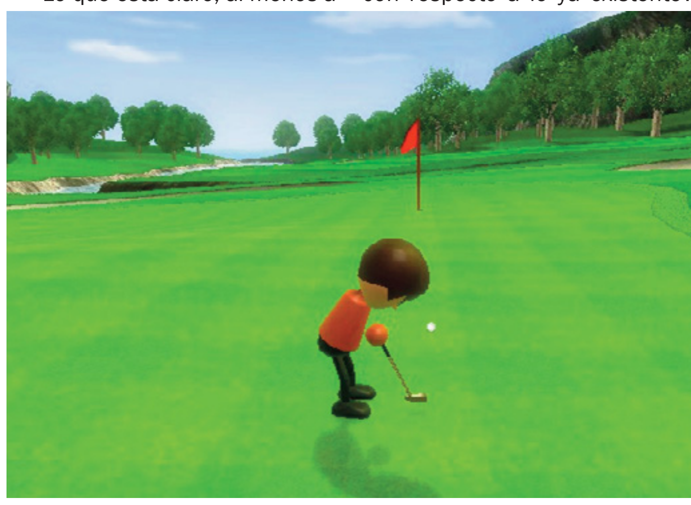
Nunca sabremos realmente cuántos Wii Sports se venderían si se vendiese por separado. Seguramente yo sería de las que no lo habría comprado, aunque creo que me habría perdido grandes momentos de diversión con amigos y familiares. De hecho, ya estoy pensando en hacerme con el Wii Sports Resort, y no sólo para averiguar si el funcionamiento del nuevo Wii Motion Plus funciona tal y como nos han prometido, sino también porque seguramente nos aporte mucha diversión, al igual que en el caso anterior.

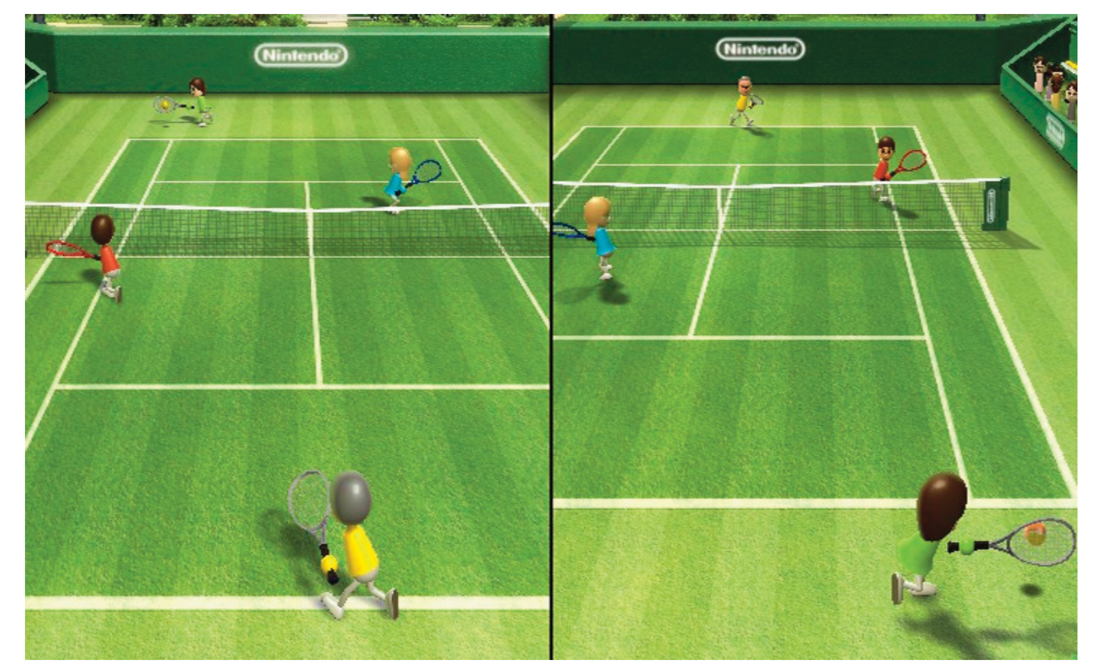
Debo mencionar además, el hecho de que el Wii Sports nos hizo descubrir a los Mii, nuestros alter-ego en forma de monigotes sencillos, a la par que muy divertidos. Y que otros quisieron imitar de algún modo.

Desde luego, gráficamente no es nada del otro mundo, aunque volvemos a lo de siempre. ¿Qué es más importante? ¿Fantásticos gráficos o la jugabilidad?

Lo que está claro, al menos a mí me lo parece, es que a pesar de su gran sencillez (o quizás debido a ello) tanto en su concepción como en su desarrollo, Wii Sports consigue reunir entorno a la consola a todo tipo de personas, de todas las edades, pudiendo compartir momentos muy agradables.

¿Qué nos ofrece de novedoso con respecto a lo ya existente?





Básicamente con este título, Nintendo pretende, por un lado, demostrar las grandes cualidades de su nueva consola de sobremesa (y digo nueva, ya que desde el inicio de su comercialización en Europa, venía acompañada de Wii Sports) con su innovador sistema de control; y por otra parte, ofrecernos un juego apto para todas las edades y condiciones, debido principalmente a su sencillez de manejo y su gran grado de diversión.

Si nos retrotraemos al momento de su lanzamiento (Diciembre de 2006), la idea es muy novedosa con respecto a lo conocido hasta el momento, por varios motivos: porque está pensado para todo tipo de público, consiguiendo que muchos no-jugones disfruten de un momento de ocio jugando a un videojuego; porque además, la forma de jugar es totalmente diferente, ya no estamos pegados a nuestro asiento y movemos exclusivamente los dedos en el mando, sino que jugamos de pie y nos movemos bastante más de lo habitual hasta el momento.

Este par de innovaciones parece que funcionaron a la perfección, y el público respondió de forma masiva; de tal manera que me imagino que incluso la propia Nintendo quedaría impresionada del éxito y los resultados cosechados con las ventas de su Wii y su Wii Sports.

¿En qué consiste Wii Sports? Es un título multideportivo en el que podrán jugar hasta 4 jugadores. Además, aparecen por primera vez los Mii, una especie de alter-ego de los jugadores, diseñados a imagen y semejanza, pudiendo elegir diferentes características estéticas para aproximar tu mii a tu aspecto físico. Nos ofrece realizar de una forma "bastante realista" cinco deportes diferentes: Bolos, Béisbol, Boxeo, Tenis y Golf. Y sobre todo, nos ofrece disfrutar de momentos muy agradables con personas con las que nunca pensarías que podrías jugar a un videojuego.

Básicamente esta es la idea de este videojuego innovador. Pero, al margen del éxito obvio que obtuvo y de las grandes ventas, ¿qué tal se portaron las valoraciones de este concepto innovador? Pues, y aunque a muchos no os gusten el tema de las notas, en este caso creo que nos pueden servir para hacernos una idea, y así poder compararlo con las propuestas de otras compañías.

TEXTO: OLLODEPEZ
CEDIDO POR
LAGRANN.COM



HUMOR

Casual

2009 Sr.A



LIVES



